Pedro Ruiz Montero: Libro del Juego de las Damas, vulgarmente nombrado El Marro


LIBRO
DEL IVEGO
DE LAS DAMAS VVLgarmente nombrado el marro.

Compuesto por Pedro Ruiz Montero natural de la ciudad de Cordoua, y vezino de Lucena.

Dirigido al muy Illustre señor don Pedro de Castro.

CON PRIVILEGIO.

Impresso en Valencia en casa de Gabriel Ribes. Año 1591.

Acosta de Angelo Tabano mercader de libros

Estudio histórico-biográfico de Govert Westerveld

LIBRO DEL IVEGO DE LAS DAMAS VVLgarmente nombrado el marro.

Compuesto por Pedro Ruiz Montero natural de la ciudad de Cordoua, y vezino de Lucena.

Dirigido al muy Illustre señor don Pedro de Castro.



CON PRIVILEGIO.

Impresso en Valencia en casa de Gabriel Ribes. Año 1591.

Acosta de Angelo Tabano merçader de libros

LIBRO DEL JUEGO DE LAS DAMAS VULGARMENTE NOMBRADO EL MARRO.

Pedro Ruiz Montero

Estudio histórico-biográfico de Govert Westerveld



I.S.B.N.: 84-604-5021-X
D.L.: MU-2360-1992

PRELUDIO

Hemos escrito este libro para los estudiosos de las cosas de España en lo que se refiere al juego de damas espapñplas y donde hemos tenido en cuenta las investigaciones realizadas en los últimos cinco años. Los historiadores del juego de damas nunca han tenido suficientemente en cuenta la cultura española. Los motivos pueden ser distintos y variables como el desconocimiento, la barrera de idiomas ó la politica. Sea cual sea el motivo, es importante que se empiece a defender la cultura española, para obtener una imagen real de la historia universal, en la cual España ha jugado un papel importante.

Si el libro de Juan Timoneda es un libro que nos fascina, el libro de Pedro Ruiz Montero no es por ello menos llamativo, puesto que hay también algo misterioso en él. Así, en la página 24 del libro original vemos una famosa treta con el siguiente texto:

"Otra que viene a ser tabla, aunque está en el libro que se imprimió en Valencia antiguamente, y la pone ganada, y yo hallo que es tabla sin ningun remedio por lo qual lo dare a entender"

En nuestra edición vemos una recopilación de este texto en la página 91 y en la página 32, bajo los diagramas 95 – 98, reflejamos las distintas posiciones. ¿A que posición y libro se estaba refiriendo Pedro Ruiz Montero?

Tal vez sería más correcto tratar primeramente el libro al cual se estaba refiriendo nuestro autor. ¿Se refería al libro de Antonio de Torquemada ó había otro autor como Valls, por ejemplo? No lo sabemos con certeza. Otra duda que tenemos es que el mencionado libro se imprimió en Valencia antiguamente. ¿Qué se entiende con antiguamente? Como la vida media de las personas en el siglo XVI era bastante más baja que hoy en día. ¿Se puede suponer que 44 años equivalía a "antiguamente"? Si sabemos que en libros de damas posteriores todos sus autores se refieren constantemente a otros autores anteriores ¿Por qué nuestro autor Pedro Ruiz Montero no menciona por su nombre al autor del libro que él indica?

Son varios autores los que confirman que la primera imprenta española se estableció en Valencia en el año 1474. También se dice que Antonio de Torquemada escribió en 1547 un libro de damas titulado:

"El Ingenio o juego de marro, de punta o Damas". Asi se aprende de Nicolás Antonio, Bibliotheca Hispana Vetus, 1696 Tomo I, página 165. Hay indicios que esta obra existía en la Biblioteca Municipal de Valencia bajo el número 334904, según Tomo XXIII del anual del libro Hispano-americano, 1971, página 319, escrito por Palau y Dulcet. Al parecer este libro se perdió el siglo pasado.

Lo extraño es que en el siglo pasado no se sabía nada del libro de Juan de Timoneda, el cual no fue descubierto hasta principios del siglo por el Dr. Manuel Cárceles Sabater. Como Timoneda comenzó su actividad como librero en Valencia en 1547, podemos suponer que conocía el libro de marro de Antonio de Torquemada y es muy probable que se quedara como librero con textos de este libro en su posesión hasta su muerte en 1583. También es posible que dichos textos fueran manipulados por Timoneda y vendidos más tarde por él antes de su muerte y sus mencionados textos fueran finalmente impresos en Toloso en el año 1635 por Juan Boude, impresor ordinario de su Majestad. No podemos olvidar que el gran Timoneda era un plagiador de libros y siempre buscaba el negocio.

Existe por lo tanto una gran posibilidad: que efectivamente el librero Timoneda tuviera en su poder el libro de torquemada. Ambos han utilizado en el titulo de su libro palabras como: "ingenio" y "juego de marro de punta". Antonio de Torquemada usó también la palabra "damas, pero esto también puede ser una adición más del Sr. Nicolas Antonio, en el año 1696, porque en el siglo XVII la palabra marro de punta ya no se conocía y sí la palabra "damas". Es decir, que entre el título de Antonio de Torquemada y él de Timoneda hay un parecido significante. Si suponemos por lo tanto que el libro de Timoneda no es otra cosa que el libro de Torquemada, o gran parte de él , y que 44 años en el siglo XVII justifica usar la palabra "antiguamente" entonces obviamente debemos encontrar en el libro de Timoneda la composición de la cual Pedro Ruiz Montero estaba hablando.

Analizando la famosa treta vemos que Pedro Ruiz Montero usa varias posiciones. En nuestra edición usamos 4 posiciones, es decir los diagramas 95, 96, 97, y 98. Ninguna de estas posiciones se parecen exactamente a las composiciones que figuran en el libro de Juan Timoneda. Pero a que posición se estaba refiriendo concretamente nuestro Pedro Ruiz Montero? Al parecer no puede ser la posición del diagrama 95. Una vez indicada esta posición dice el mismo Pedro Ruiz Montero en la página siguiente de su libro: "y ha de venir a la treta que tengo dicho atrás, porque for fuerça le ha de dar vna pieça para echarlo de la calle del medio .....". Es decir la treta que tiene que venir llevará un total de de 3 piezas negras (una hay que dar para echar la dama blanca de la calle del medio) y la posición final será tablas, tal como vemos en el diagrama 96 en el caso de Pedro Ruiz Montero y sería ganadora en el caso del libro antiguamente impreso en Valencia.

Pues es algo así efectivamente es posible con la treta de Pdro Ruiz Montero, porque si en la posición del diagrama 96 las negras erróneamente juegan 13. ….. 10-05? ¡obtenemos con la jugada 14. 11-2 la posición final ganadora con el color cambiado que figur en la treta del libro antiguamente impreso en Valencia! Con esto tenemos un indicio más que el libro que el libro de Juan Timoneda no era otra cosa que el libro copiado de Antonio de Torquemada.

Reflejamos aquí para más claridad los diagramas 95 y 96 de nuestro libro, así como la posición inicial y final que viene en el libro de Juan de Timoneda.

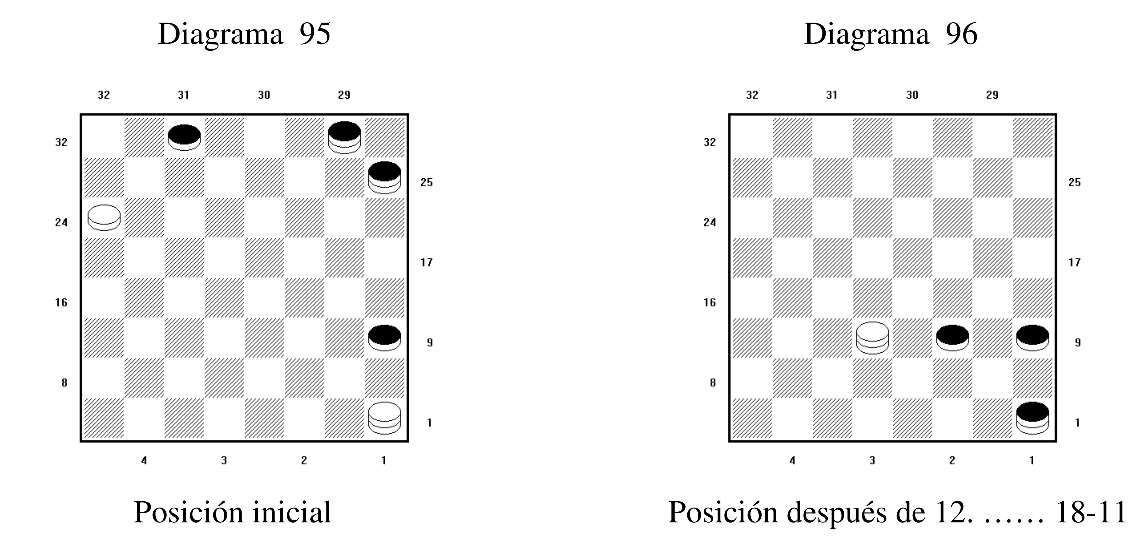


Diagrama 95 — Posición inicial

Diagrama 96 — Posición después de 12. …… 18-11

En esta treta Pedro Ruiz montero consigue unas tablas en la posición del diagrama 96, mientras que en la posición del diagrama final Timoneda gana con el color cambiado.

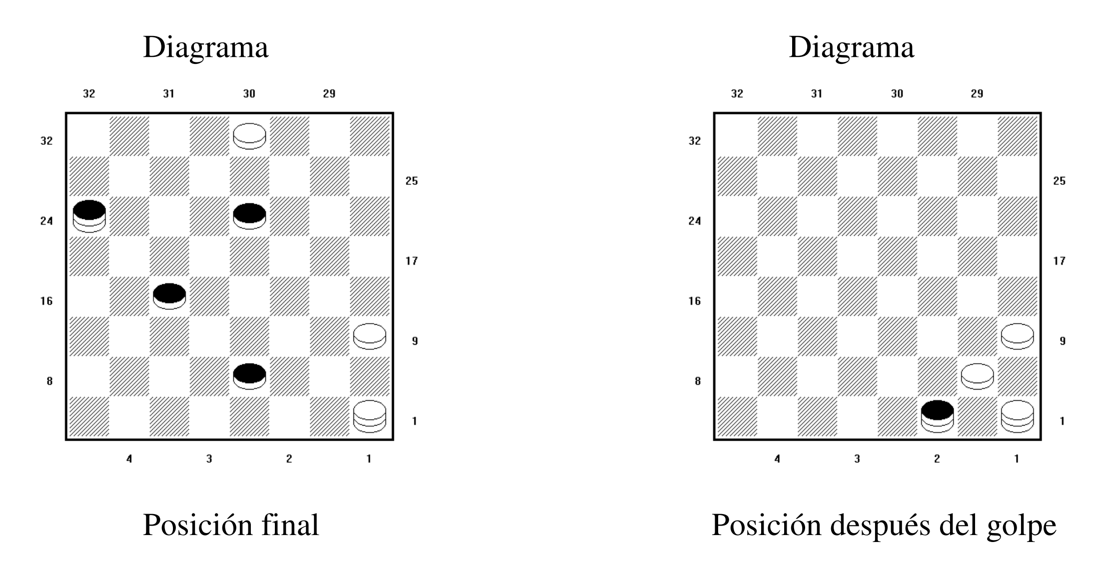


Diagrama — Posición final

Diagrama — Posición después del golpe

¿Qué sabemos hasta este momento sobre el autor de este libro de damas, Pedro Ruiz Montero? Francamente muy poco; aunque podemos adivinar algunas cosas. Nuestro autor viene del pueblo de Lucena, situado en la provincia de Córdoba. Cordoba fue durante la invasión una importante colonia judia y por antonomasia (como en Granada y Tarragona) se la llamaba Ciudad de los judios. En ella no era permitida la entrada a los musulmanes. A pesar de que en 1391 la judería de Cordoba sufrió bajas por parte de una muchedumbre enloquecida, sabemos que ap rincipios del siglo XV Cordoba contaba con muchos hijos de Israel. Pero con la creación del Tribunal de Inquisición en 1483 muchosa judios fueron forzados a convertirse al católicismo o a ir en busca de lugares más seguros.

Con respecto a nuestro autor Pedro Ruiz Montero podemos aclarar que tanto el nombre de Ruiz como el nombre de Montero son nombres judios y por lo tanto es muy posible que nuestro autor tenga su origen en judios convertidos al catolicismo. También sabemos por las observaciones hechas por el Sr. Victor Cantalapiedra Martin de Valladolid, según su manuscrito de Alonso Guerra (aproximadamente 1595), que este último en su manuscrito daba a nuestro famoso autor de damas Pedro Ruiz Montero el apodo de "El Marro". Este apodo nos indica que debía haber sido muy buen jugador de damas en su época. ¿Pero porque un converso de Lucena imprimió su libro en Valencia? Son varios autores los que confirman que la primera imprenta de España se estableció en Valencia en el año 1474. Valencia tenía por lo tanto una cierta fama como ciudad impresora, pero veamos lo que dice Pedro Ruiz Montero en la introducción de su libro sobre Valencia:

"En Valencia mas que en ningun otro lugar, me ha parecido imprimir lo que he alcanzado, porque en ella y en su reino mas que en las otras provincias y reinos, que he andâdo, he visto y tratado diestros jugadores".

Talvez este hecho fue también el motivo por el que Antonio Torquemada hizo imprimir su libro precisamente en Valencia y no en Salamanca. A final de todo la Corona de Aragon jugó un papel importante en el siglo XV en el desarrollo de la nueva dama poderosa; tanto en el juego de ajedrez como en el juego de las damas y con Valencia como epicentro.

Govert Westerveld

EL LIBRO DE PEDRO RUIZ MONTERO, 1591

Hemos recopilado el libro de Pedro Ruiz Montero lo más exacto posible, dejando intacto el lenguaje peculiar del siglo XVI, así como la forma de escribir ciertas letras.

Para principiantes solamente la lectura de este lbiro es imposible y por ellos lo hemios escrito en 2 partes; una primera parte que consta de todas las tretas, usando numeros y variantes para cada una de ellas, así como losdiagramas correspondientes. Y otra segunda parte donde los números de cada treta estan marcados en los verdaderos textos originales para facilitar la lectura y comparación.

ACLARACION DE LA PRIMERA PARTE:

Hemos de advertir que mientras juegan las blancas de mano ellas abren el juego y empiezan en el número 1; las negras en el número 32. Así vemos distintasaperturas empezando con el número 1 hasta 12. A partir de la treta numero 13 abren las negras el juego, pero hemos cambiado dichas jugadas por jugadas blancas, puesto que en nuestro juego de hoy empiezan las blancas y nunca las negras. Todo esto está hecho para facilitar la lectura y vemos que Pedro Ruiz Montero solamente en 3 tretas abre así el juego; en nuestro caso son las tretas números 13, 14 y 15. Trtatamos desde la treta 16 hasta la 23 las aperturas de Pedro Ruiz Montero donde las blancas juegan con 11 peones contra 12 peones negros.

En las tretas 23 y 24 vemos que en el libro original Pedro Ruiz Montero usa las casillas empezando con 32 para las blancas; justamente lo contrario a como jugamos hoy en día. También aquí para facilitar la lectura hemos cambiado dichas jugadas por jugadas del otro color; es decir donde se lee blanca lo hemos cambiado por el color negro y donde se lee negro por el color blanco. A partir de la treta 25 hasta la última treta 31 Pedro Ruiz Montero usaba las anotaciones como las usamos hoy en día y consecuentemente estos finales no necesitan rectificación alguna.

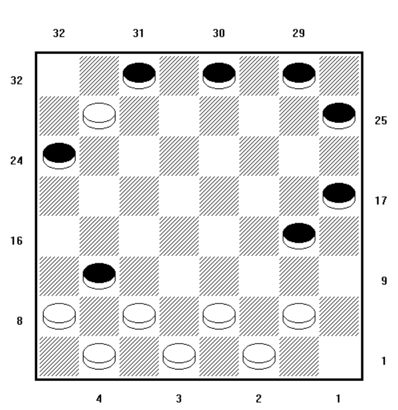
Número: 1
Variante:

01.10-14	23-19	04.09-13	21-17	07.13-18	22*13	10*28 GB
02.14*23	28*19	05.11-14	28-23	08.14-18	21*14	
03.05-10	32-28	06.01-05	26-21	09.12-15	19*12	

Diagrama 1

Posición después de 6. ……26-21?

Diagrama 2

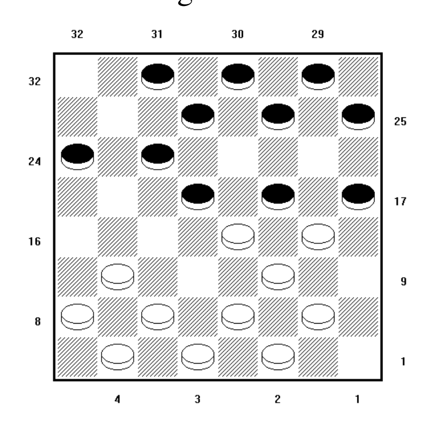


Posición después de 10. 10x28

Número: 2
Variante:

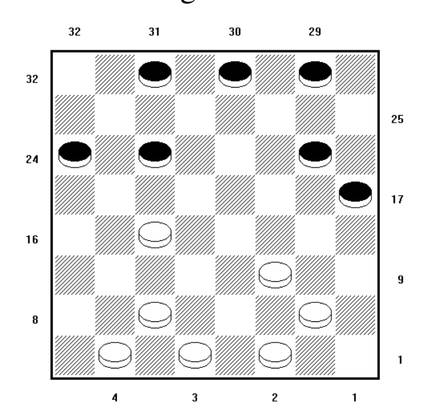
01.10-14	23-19	05.11-14	28-23	09.12-15	19*12	13.05-10	14*05
02.14*23	28*19	06.01-05	22-18	10.08*15	25-21 A	14.02*25	GB
03.05-10	32-28	07.13*22	27*11	11.10-14	17-13		
04.09-13	21-17	08.06*22	26*19	12.14-19	23*14		

Diagrama 3



Posición después de 6. …..22-18

Diagrama 4

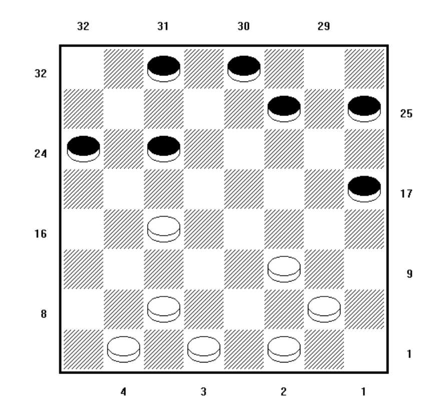


Posición después de 10. ….. 25-21

Número: 2
Variante: A
Jugada 10; no 25-21, sino 29-26

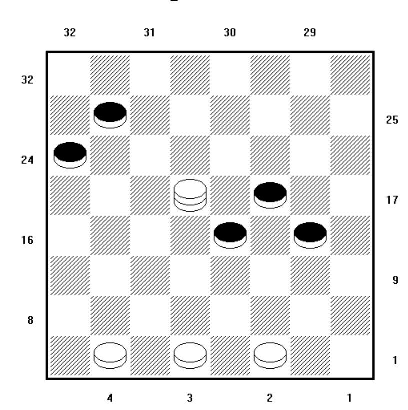
01.10-14	23-19	07.13*22	27*11	13.14*21	25*18	19.21-26	17-13
02.14*23	28*19	08.06*22	26*19	14.10-14	18*11	20.26-29	22-18
03.05-10	32-28	09.12-15	19*12	15.07*14	30-26	21.29-19	GB
04.09-13	21-17	10.08*15	29-26	16.15-19	31-28		
05.11-14	28-23	11.10-14	26-22	17.14-18	23*14		
06.01-05	22-18	12.05-10	22-18	18.18-21	26-22		

Diagrama 5



Posición después de 10. …..29-26

Diagrama 6

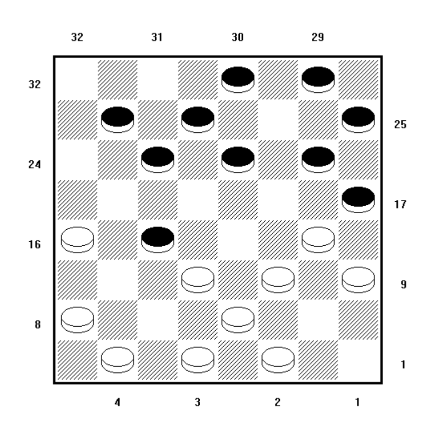


Posición después de 21. 29-19

Numero: 3
Variante:

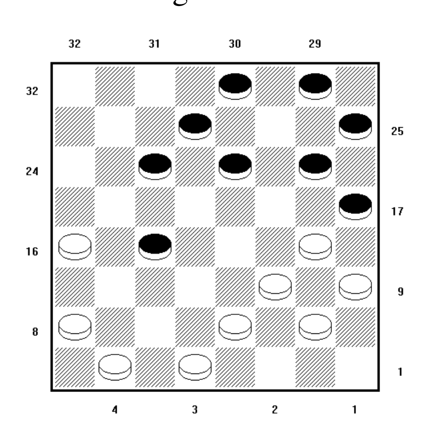
01.10-14	23-19	05.01-05	21-17	09.07-11	31-28	13.09*18	21*14
02.14*23	28*19	06.05-09	26-21	10.11*20	28-24	14.10*28	GB
03.05-10	32-28	07.12-16	19-15	11.02-05	24*15		
04.09-13	28-23	08.11*20	24*15	12.13-18	22*13		

Diagrama 7



Posición después de 9. …..31-28

Diagrama 8

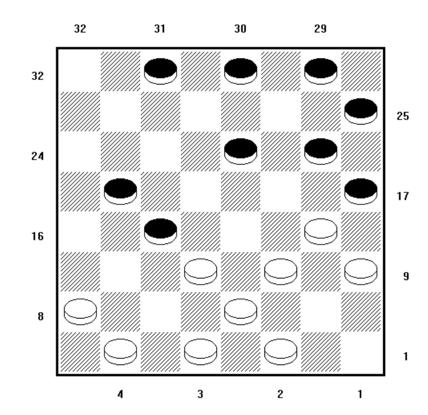


Posición después de 11. …..24x15

Número: 3
Variante: A
Jugada 9; no 31-28, sino 23-20

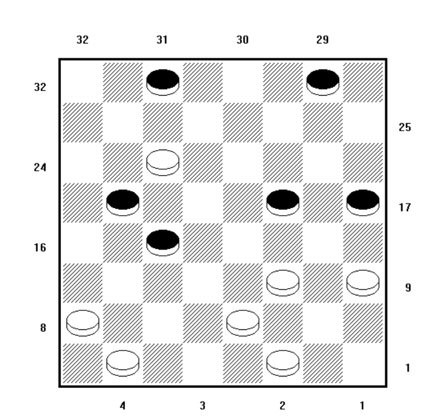
01.10-14	23-19	06.05-09	26-21	11.03-07	21-18	16.14*23	21-18		
02.14*23	28*19	07.12-16	19-15	12.07-12	30-26	17.10-14	18*11		
03.05-10	32-28	08.11*20	24*15	13.12*19	22*15	18.08-12	15*08		
04.09-13	28-23	09.07-11	23-20	14.13*22	26*19	19.06*24	GB		
05.01-05	21-17	10.16*23	27*20	15.11-14	25-21				

Diagrama 9



Posición despues de 10. ….. 27x20

Digrama 10

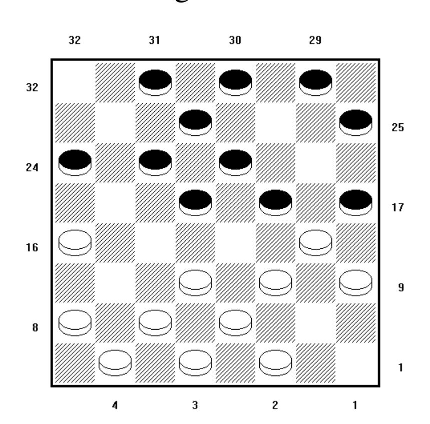


Posición después de 16. ….. 21-18

Número: 4
Variante:

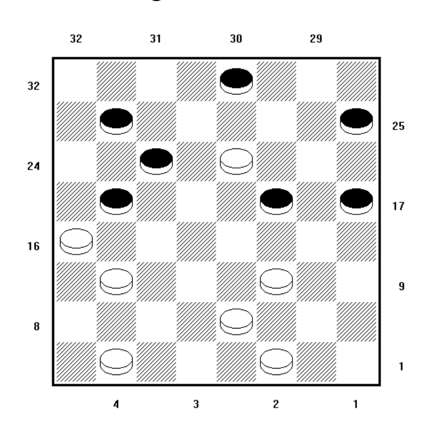
01.10-14	23-19	06.05-09	26-21	11.13-18	22*13	16.10-14	18*11
02.14*23	28*19	07.12-16	21-18	12.09*18	24-20	17.06*31	GB
03.05-10	32-28	08.08-12	25-21	13.18-22	27*11		
04.09-13	28-23	09.11-14	18*11	14.06*22	21-18		
05.01-05	21-17	10.07*14	29-25	15.03-06	31-28	A	

Diagrama 11



Posición después de 7. …..21-18

Diagrama 12



Posición después de 15. …..31-28

Número: 4
Variante: A
Jugada 15; no 31-28, sino 18-13

01.10-14	23-19	06.05-09	26-21	11.13-18	22*13	16.04-07	13-09
02.14*23	28*19	07.12-16	21-18	12.09*18	24-20	17.07-11	GB
03.05-10	32-28	08.08-12	25-21	13.18-22	27*11		
04.09-13	28-23	09.11-14	18*11	14.06*22	21-18		
05.01-05	21-17	10.07*14	29-25	15.03-06	18-13		

Diagrama 13

Posición después de 15. ….. 18-13

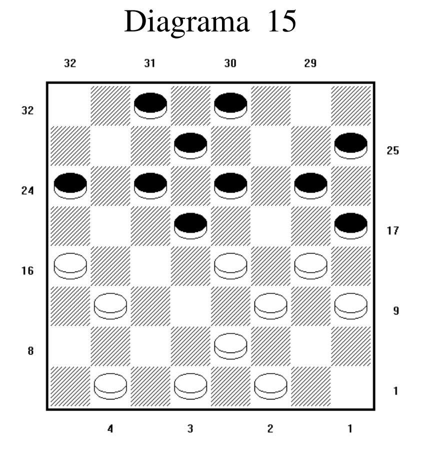
Diagrama 14

Posición después de 15. 7-11

Número: 5
Variante

01.10-14	23-19	08.08-12	25-21		15.14*21	25*18	22.28-32	18-14
02.14*23	28*19	09.11-14	18*11		16.06-11	18-13	23.08-12	26-22
03.05-10	32-28	10.07*14	29-25	A	17.11-15	13*06	24.12-15	GB
04.09-13	28-23	11.13-18	22*13		18.03*10	30-26		
05.01-05	21-17	12.09*18	27-22		19.10-14	19*10		
06.05-09	26-21	13.18*27	31*22		20.15-20	24*15		
07.12-16	21-18	14.04-08	21-18		21.12*28	22-18		

Diagrama 15



Posición después de 10. …..29-25

Diagrama 16

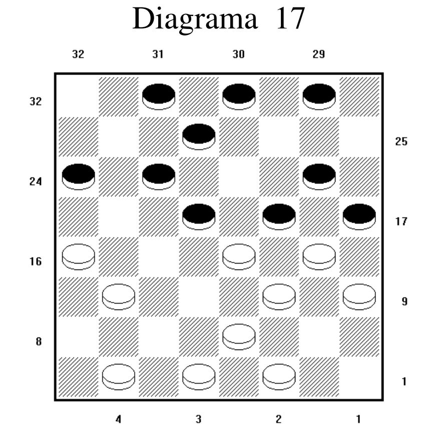
Posición después de 18. 3x10 !

Número: 5

Variante: A
Jugada 10; no 29-25, sino 22-18

01.10-14	23-19	08.08-12	25-21	15.12-15	19*12	22.11-15	18*11
02.14*23	28*19	09.11-14	18*11	16.08*15	27-22	23.32-14	24-20
03.05-10	32-28	10.07*14	22-18	17.10-14	22-18B	24.14*04	20*11
04.09-13	28-23	11.13*22	27*11	18.06-11	17-13	25.04*25	GB
05.01-05	21-17	12.06*22	30-26	19.15-19	13-10		
06.05-09	26-21	13.04-08	26*19	20.19*28	10-05		
07.12-16	21-18	14.02-06	31-27	21.28-32	05-02		

Diagrama 17



Posición después de 10. …..22-18

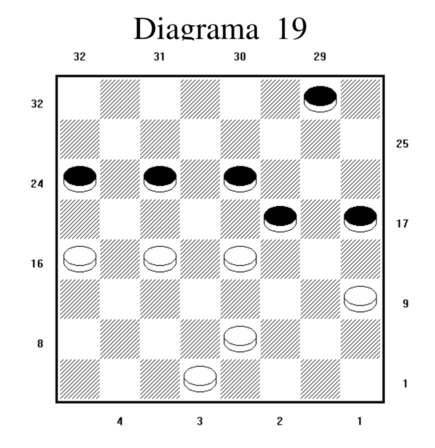
Diagrama 18

Posición después de 17. …..22-18

Número: 5
Variante: B Jugada 17; no 22-18, sino 21-18

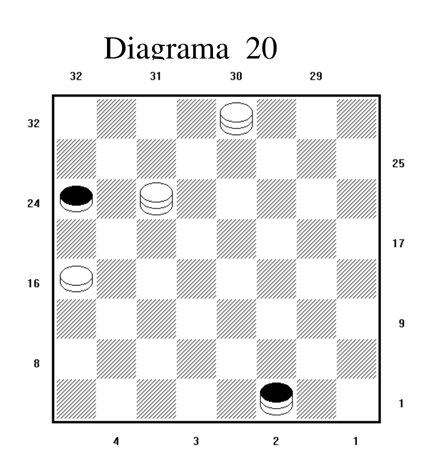
01.10-14	23-19	08.08-12	25-21	15.12-15	19*12	22.27-31	13-09
02.14*23	28*19	09.11-14	18*11	16.08*15	27-22	23.31-27	29-26
03.05-10	32-28	10.07*14	22-18	17.10-14	21-18C	24.31*30	09-05
04.09-13	28-23	11.13*22	27*11	18.14*21	23-19	25.27-23	05-02
05.01-05	21-17	12.06*22	30-26	19.03-07	19*03	GB	
06.05-09	26-21	13.04-08	26*19	20.06-10	03*13		
07.12-16	21-18	14.02-06	31-27	21.09*27	17-13		

Diagrama 19



Posición después de 17. ….. 21-18

Diagrama 20



Posición después de 25. …..5-2

Número: 5

Variante: C

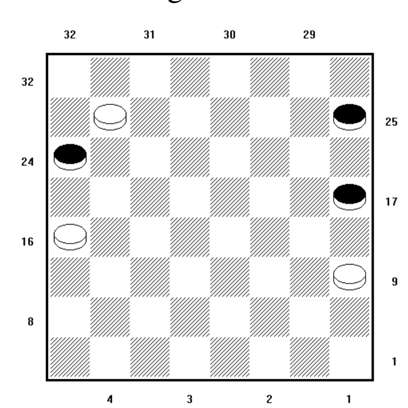
Jugada 17; no 21-18, sino 29-25

01.10-14	23-19	07.12-16	21-18	13.04-08	26*19	19.14-18	21*14
02.14*23	28*19	08.08-12	25-21	14.02-06	31-27	20.06-11	15*06
03.05-10	32-28	09.11-14	18*11	15.12-15	19*12	21.03*28	GB
04.09-13	28-23	10.07*14	22-18	16.08*15	27-22		
05.01-05	21-17	11.13*22	27*11	17.10-14	29-25		
06.05-09	26-21	12.06*22	30-26	18.15-19	22*15		

Diagrama 21

Posición después de 17. …..29-25?

Diagrama 22



Posición después de 21. 3x28

Número: 6

Variante:

01.10-14	23-19	04.09-13	28-23	07.05-09	31-28A	10.17-21	25*11
02.14*23	28*19	05.01-05	21-18	08.09*18	22-13	11.06*31	GB
03.05-10	32-28	06.13-17	18-13	09.11-14	13-09		

Diagrama 23

Posición despues de 9. …..13-9?

Diagrama 24

Posición despues de 11. 6x31

Número: 6
Variante: A
Jugada 7; no 31-28, sino 22-18

01.10-14	23-19	05.01-05	21-18	09.11*20	24*15	13.08-12	15*08
02.14*23	28*19	06.13-17	18-13	10.07-11	23-20	14.11-15	20*11
03.05-10	32-28	07.05-09	22-18	11.16*23	27*20	15.07*30	GB
04.09-13	28-23	08.12-16	19-15	12.03-07	30-27B		

Diagrama 25

Posición después de 12. …..30-27?

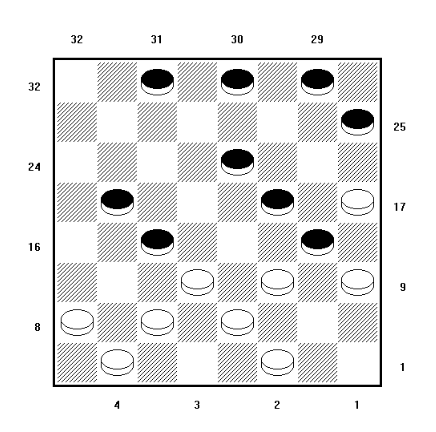
Diagrama 26

Posición después de 15. 7x30

Número: 6
Variante: B
Jugada 12; no 30-27, sino 26-22

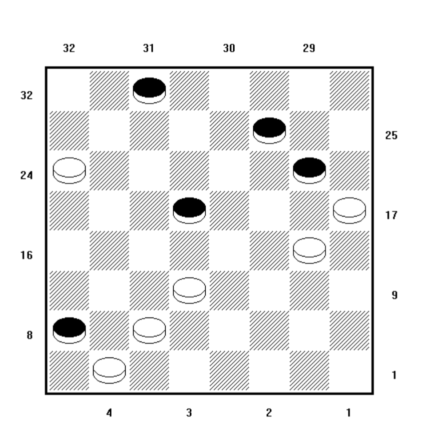
01.10-14	23-19	06.13-17	18-13	11.16*23	27*20	16.06*24	23-19
02.14*23	28*19	07.05-09	22-18	12.03-07	26-22	17.02-06	29-26
03.05-10	32-28	08.12-16	19-15	13.08-12	15*08	18.06-11	25-21
04.09-13	28-23	09.11*20	24*15	14.11-14	18*11	19.10-13	GB
05.01-05	21-18	10.07-11	23-20	15.09*27	30*23		

Diagrama 27



Posición después de 12. …..26-22

Diagrama 28



Posición después de 19. 10-13!

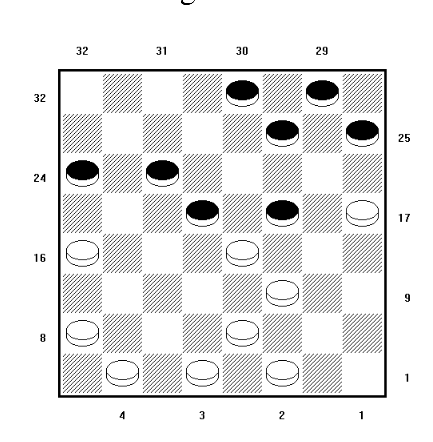
Número: 7
Variante:

01.10-14	23-19 05.01-05	21-18 09.11-14	18*11 13.17-21	26*17
02.14*23	28*19 06.13-17	18-13 10.09*27	31*22 14.10-14	18*11
03.05-10	32-28 07.05-09	22-18 11.07*14	22-18 15.06*22	GB
04.09-13	28-23 08.12-16	27-22A12.14*21	25*18	

Diagrama 29

Posición después de 8. …..27-22

Diagrama 30

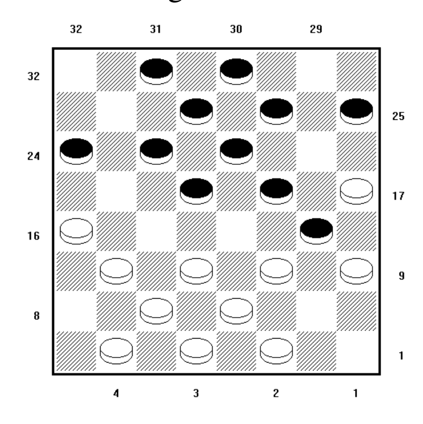


Posición después de 11. …..22-18

Número: 7
Variante: A
Jugada 8; no 27-22, sino 26-22

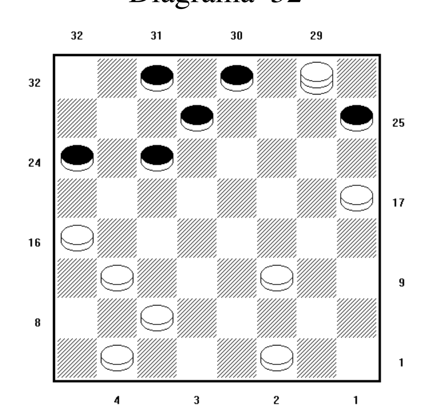
01.10-14	23-19 05.01-05	21-18 09.08-12	29-26 B 13.03*10 GB	
02.14*23	28*19 06.13-17	18-13 10.11-14	18*11	
03.05-10	32-28 07.05-09	22-18 11.09*18	22*13	
04.09-13	28-23 08.12-16	26-22 12.06*29	13*06	

Diagrama 31



Posición después de 9. …..29-22

Diagrama 32



Posición después de 13. 3x10

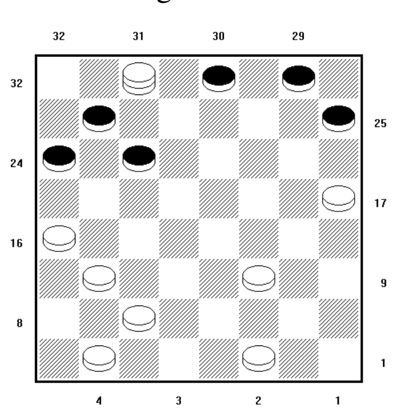
Número:	7
Variante:	B
	Jugada 9; no 29-26, sino 31-28

01.10-14	23-19	05.01-05	21-18	09.08-12	31-28	13.03*10 GB
02.14*23	28*19	06.13-17	18-13	10.11-14	18*11	
03.05-10	32-28	07.05-09	22-18	11.09*18	22*13	
04.09-13	28-23	08.12-16	26-22	12.06*31	13*06	

Diagrama 33

Posición después de 9. ….. 31-28

Diagrama 34

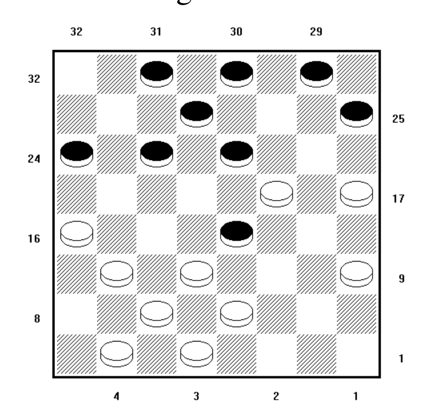


Posición después de 13. 3x10

Número:	8
Variante:	

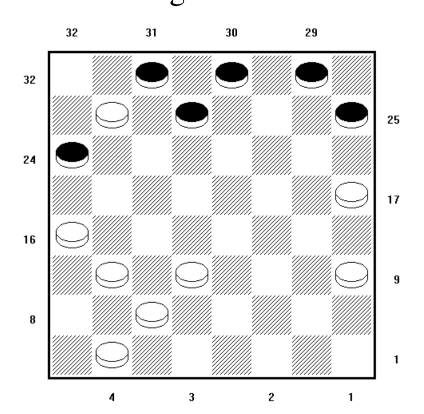
01.10-14	23-19	05.01-05	21-18	09.09*18	14*05	13.03*28 GB
02.14*23	28*19	06.13-17	18-13	10.02*09	19-14	
03.05-10	32-28	07.05-09	22-18	11.08-12	26-22 A	
04.09-13	28-23	08.12-16	18-14	12.06-10	22*06	

Diagrama 35



Posición después de 11. …..26-22

Diagrama 36



Posición después de 3x28

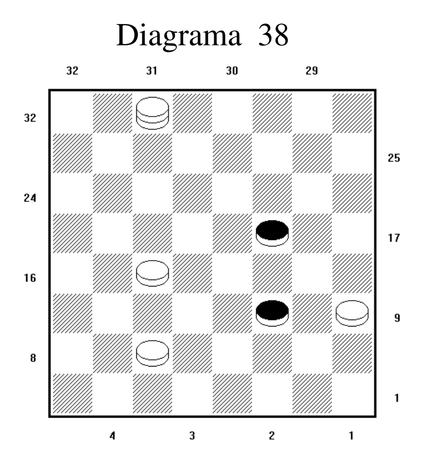
Número: 8
Variante: A
Jugada 11; no 26-22, sino 23-19

01.10-14	23-19	08.12-16	18-14	15.13*22	27*18	22.15-20	24*15
02.14*23	28*19	09.09*18	14*05	16.03-06	26-22	23.11*20	22-19
03.05-10	32-28	10.02*09	19-14	17.16-20	24*15	24.20-24	19-15
04.09-13	28-23	11.08-12	23-19	18.12*26	30*21	25.24-28	15-11
05.01-05	21-18	12.04-08	14-10B	19.17*26	29*22	26.06*15	14-10
06.13-17	18-13	13.06*13	19-14	20.08-12	31-28	27.28-31	GB
07.05-09	22-18	14.18-21	25*18	21.12-15	28-24		

Diagrama 37

Posición después de 16. …..26-22

Diagrama 38

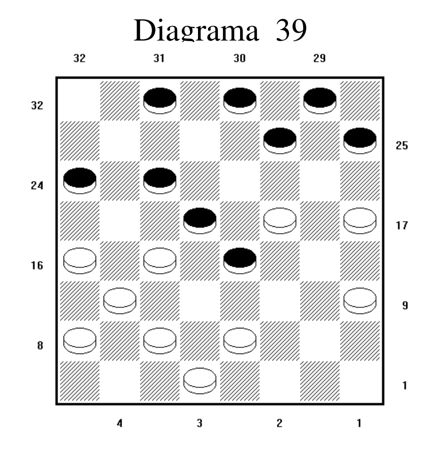


Posición después de 27. 28-31

Número: 8
Variante: B Jugada 12; no 14-10, sino 27-23

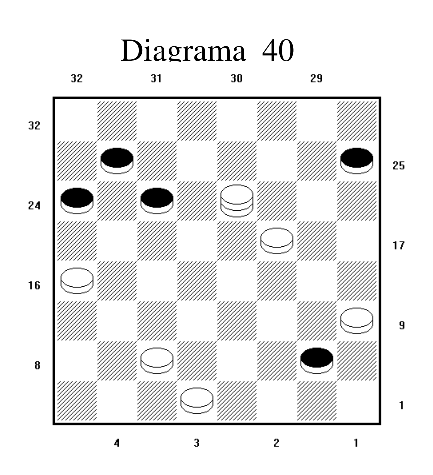
01.10-14	23-19	07.05-09	22-18	13.11-15	30-27	19.19-22	14-10
02.14*23	28*19	08.12-16	18-14	14.15*22	26*19	20.06*13	17*10
03.05-10	32-28	09.09*18	14*05	15.12-15	19*12	21.22*31	10-05
04.09-13	28-23	10.02*09	19-14	16.08*15	29-26	22.31-22	GB
05.01-05	21-18	11.08-12	23-19	17.15-19	31-28		
06.13-17	18-13	12.04-08	27-23	18.17-21	26*17		

Diagrama 39



Posición despues de 13. …..11-15

Diagrama 40



Posición después de 22. 31-22

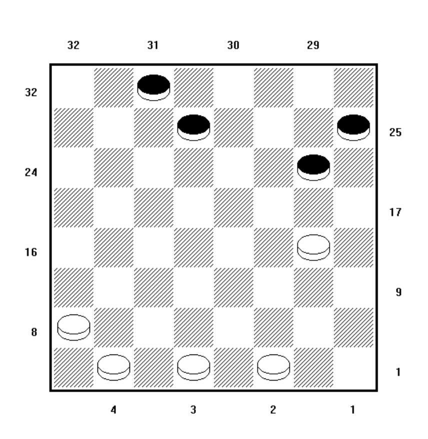
Número: 9
Variante:

01.10-14	23-19	05.12*19	22*15	09.10*26	29*22	13.12*26	30*21
02.14*23	28*19	06.11*20	24*15	10.05-10	28-23	14.06*13	GB
03.05-10	32-28	07.01-05	26-22	11.07-12	23-19		
04.09-13	19-15	08.13-18	22*13	12.10-14	19*10		

Diagrama 41

Posición despues de 10. …..28-23

Diagrama 42

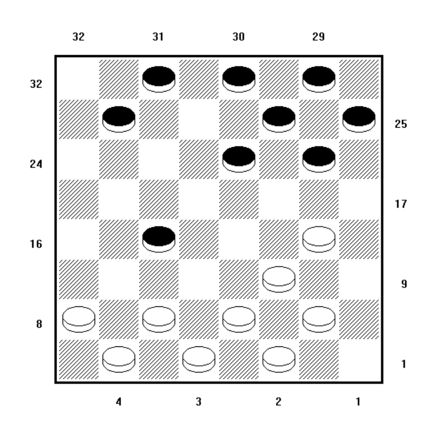


Posición despues de 14. 6x13

Número: 9
Variante: A
Jugada 7; no 26-22, sino 27-22

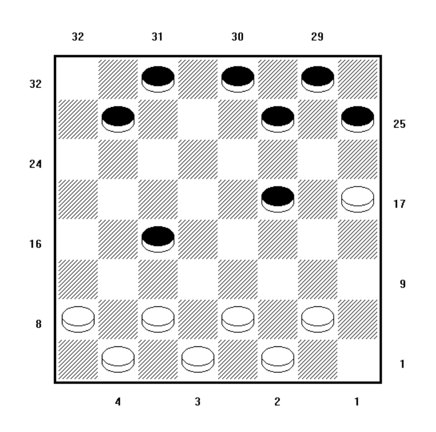
01.10-14	23-19	06.11*20	24*15	11.11*20	24*15	16.05-10	14*05
02.14*23	28*19	07.01-05	27-22	12.04-07	31-28	17.02*09	26-22
03.05-10	32-28	08.13-18	22*13	13.07-11	28-24	18.07-11	GB
04.09-13	19-15	09.10*17	21-18B	14.11*20	24*15		
05.12*19	22*15	10.07-11	28-24	15.03-07	18-14		

Diagrama 43



Posición después de 7. …..27-22

Diagrama 44

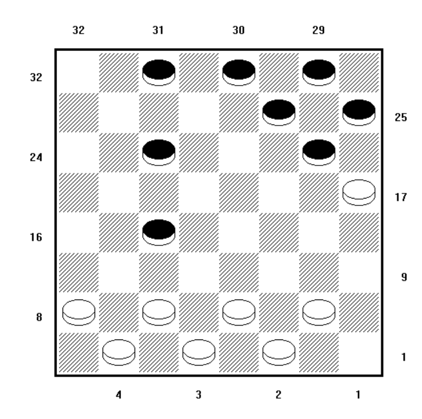


Posición después de 9. …..21-18

Número: 9
Variante: B
Jugada 9; no 21-18, sino 28-23

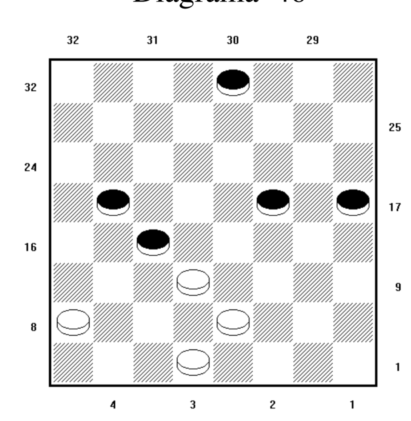
01.10-14	23-19	07.01-05	27-22	13.10*19	26-21	19.03-07	30-27
02.14*23	28*19	08.13-18	22*13	14.17*26	29*15	20.07-12	GB
03.05-10	32-28	09.10*17	28-23	15.02-06	28-23		
04.09-13	19-15	10.07-12	31-28	16.04-07	25-21		
05.12*19	22*15	11.12*19	23*14	17.05-09	21-17		
06.11*20	24*15	12.06-10	21-18	18.07-11	23-20		

Diagrama 45



Posición después de 9. …..28-23

Diagrama 46

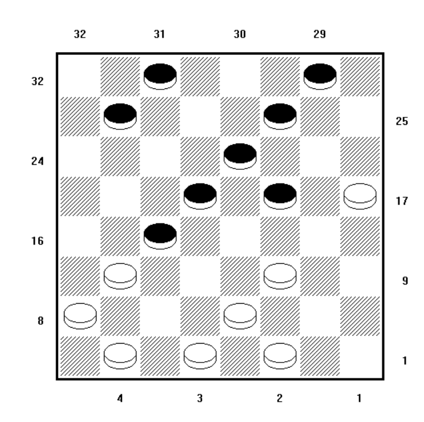


Posición después de 18. …..23-20

Número: 10
Variante:

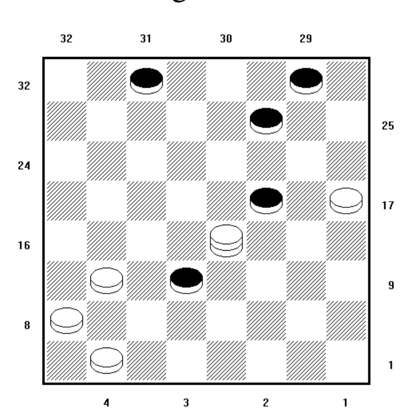
01.10-14	23-19	06.12*19	22*15	11.05-10	30-26	16.07*32	15-11
02.14*23	28*19	07.01-05	21-18	12.13-17	21-18	17.32-10	22-18
03.05-10	32-28	08.13*22	26*19	13.10-13	18*09	18.10-14	GB
04.09-13	19-15	09.10-13	25-21	14.02-05	09*02		
05.11*20	24*15	10.07-12	27-22	15.03-07	02*11		

Diagrama 47



Posición después de 12. …..21-18?

Diagrama 48



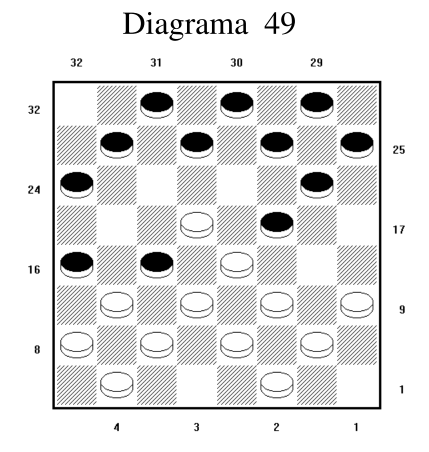
Posición después de 18. 10-14

Número: 11
Variante:

01.10-14	23-20	04.01-05	22-18A	07.15-19	20-15	10.14*23	27*20
02.12-15	28-23	05.07-12	20-16	08.11*20	24*15	11.12*19	
03.05-10	32-28	06.03-07	23-20	09.19-23	28*19		

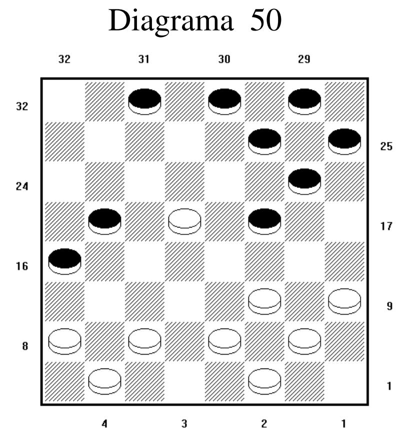
Y las blancas ganarán el peón en 20.

Diagrama 49



Posición después de 7. …..20-15

Diagrama 50

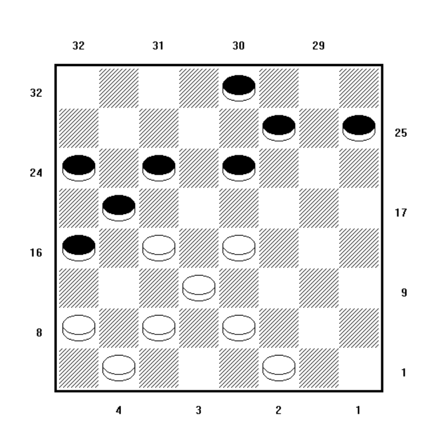


Posición después de 11. 12x19

Número: 11
Variante: A
Jugada 4; no 22-18, sino 20-16

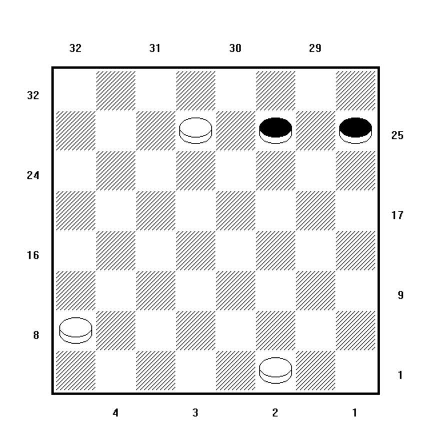
01.10-14	23-20	06.09*18	21*14	11.09*18	29-26	16.06*15	30*23
02.12-15	28-23	07.11*18	23-20	12.03-06	27-22	17.15-20	24*15
03.05-10	32-28	08.06-11	28-23	13.18*27	31*22	18.07-12	16*07
04.01-05	20-16	09.10-14	26-22	14.14-19	23*14	19.04*27	GB
05.14-18	22*13	10.05-09	22*13	15.11*27	20*11		

Diagrama 51



Posición después de 13. …..31x22

Diagrama 52

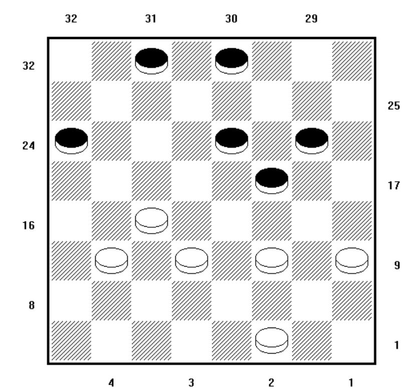


Posición después de 19. 4x27

Número: 12
Variante:

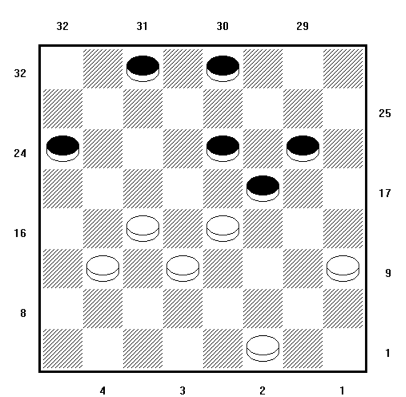
01.10-14	21-18	06.10-14	29-25	11.05-10	28-23	16.03*12	26-21 A
02.14*21	25*18	07.14*21	25*18	12.10-14	23-19	17.10-14	GB
03.12-15	23-19	08.01-05	23-19	13.14*23	27*20		
04.05-10	19*12	09.04-08	19*12	14.07-12	20-16		
05.08*15	28-23	10.08*15	32-28	15.06-10	16*07		

Diagrama 53



Posición después de 16. …..26-21

Diagrama 54

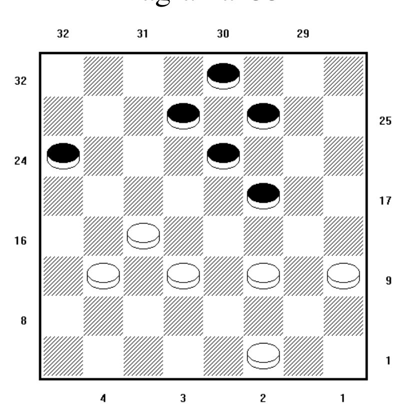


Posición después de 17. 10-14

Número: 12
Variante: A
Jugada 16; no 26-21, sino 31-27

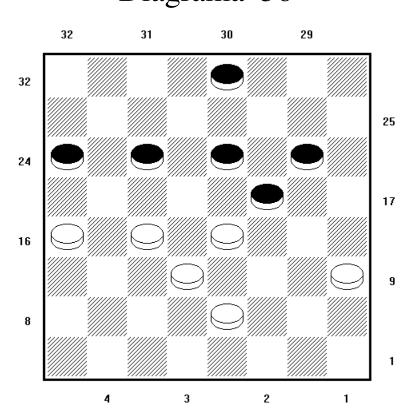
01.10-14	21-18	06.10-14	29-25	11.05-10	28-23	16.03*12	31-27
02.14*21	25*18	07.14*21	25*18	12.10-14	23-19	17.12-16	27-23
03.12-15	23-19	08.01-05	23-19	13.14*23	27*20	18.10-14	26-21
04.05-10	19*12	09.04-08	19*12	14.07-12	20-16	19.02-06	GB
05.08*15	28-23	10.08*15	32-28	15.06-10	16*07		

Diagrama 55



Posición después de 16. ….. 31-27

Diagrama 56

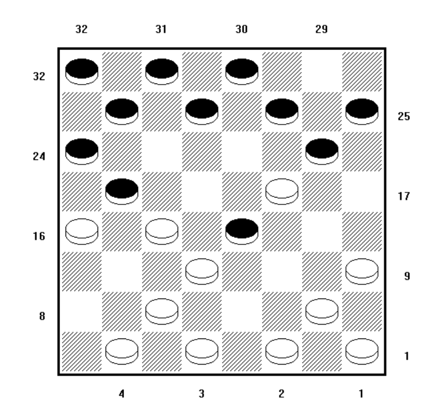


Posición después de 19. 2-6

Número: 13 (jugadas negras cambiadas por blancas; ver introducción libro).
Variante:

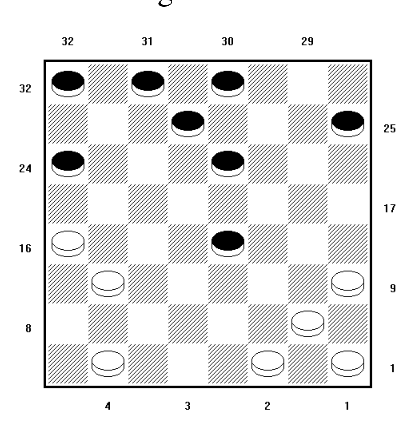
01.10-13	22-19	04.12-15	23-20	07.12-16	26-22	10.03*12	21*14
02.13-18	21*14	05.06-11	26-21	08.16*23	28*12	GN	
03.11*18	19-14	06.08-12	29-26	09.07*16	14*07		

Diagrama 57



Posición después de 7. 12-16?

Diagrama 58

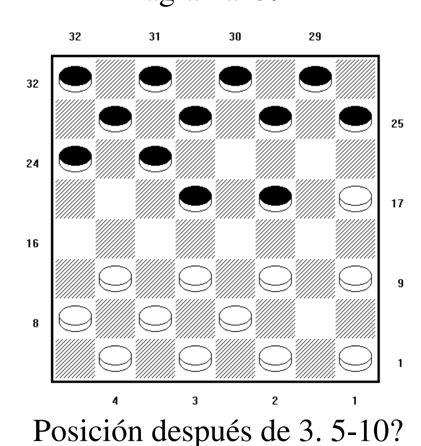


Posición después de 10. ….. 21x14

Número: 14 (jugadas negras cambiadas por blancas; ver introdución libro).
Variante:

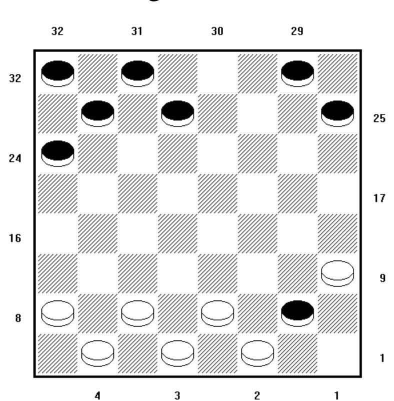
01.10-13	22-19	03.05-10	18-14	05.12*19	23*05	07.17*26	30*05
02.13-17	21-18	04.11*18	19-15	06.01*10	26-21	GN	

Diagrama 59



Posición después de 3. 5-10?

Diagrama 60



Posición después de 7. …..30x5

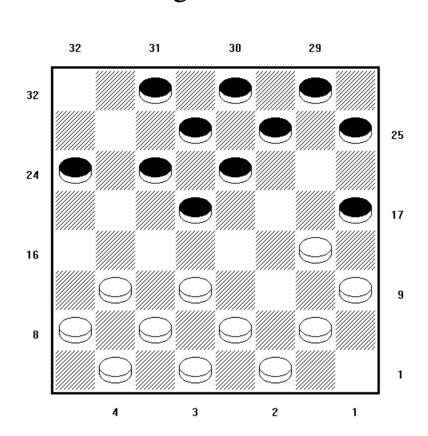
Número: 15 (jugadas negras cambiadas por blancas; ver introducción libro).
Variante: introducción libro).

01.10-14	23-19	05.10-13	21-17	09.09*18	30-26
02.14*23	28*19	06.13-18A	22*13	10.02-05	26-22
03.05-10	32-28	07.09*18	26-22	11.05-09	22*13
04.01-05	28-23	08.05-09	22*13	12.09*18	19-14 GN

Diagrama 61

Posición después de 12. …..19-14

Diagrama 62

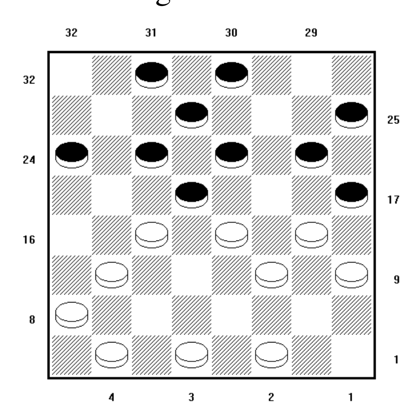


Posición después de 5. …..21-17

Número: 15
Variante: A
Jugada 6; no 13-18, sino 05-10

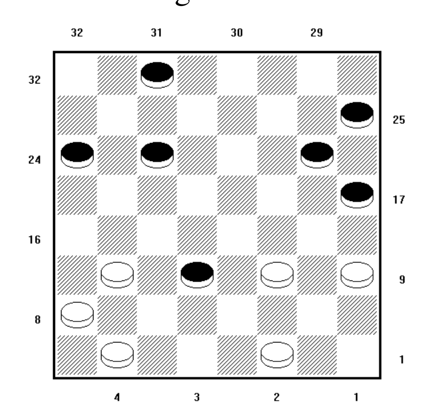
01.10-14	23-19	05.10-13	21-17	09.11-14	18*11	13.07*14	30-27
02.14*23	28*19	06.05-10	26-21	10.07*14	29-25	14.15*22	27*11
03.05-10	32-28	07.11-15	21-18	11.03-07	22-18	GN	
04.01-05	28-23	08.06-11	25-21	12.13*22	27*11		

Diagrama 63



Posición después de 10. …..29-25

Diagrama 64



Posición después de 14. …..27x11

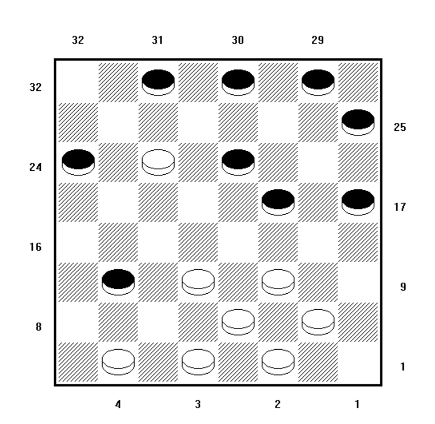
Número: 16
Variante:

01.10-14	23-19	04.01-05	28-23	07.11-15	21-17	10.12-16	19*12
02.14*23	28*19	05.12-16	21-18	08.07-11	23-20	11.16*23	
03.05-10	32-28	06.08-12	26-21	09.16*23	27*20	GB	

Diagrama 65

Posición inicial de las partidas
de los numeros 16 hasta 23

Diagrama 66

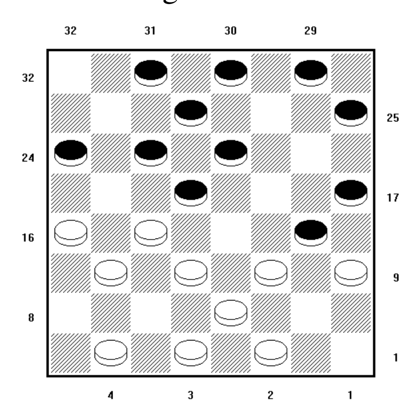


Posición después de 11. …..27x20

Número: 16
Variante: A
Jugada 8; no 23-20, sino 18-13

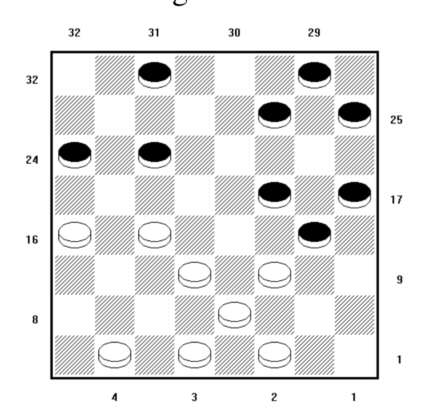
01.10-14	23-19	05.12-16	21-18	09.05-09	30-26
02.14*23	28*19	06.08-12	26-21	10.09*18	27*13
03.05-10	32-28	07.11-15	21-17	11.15*22	27*18
04.01-05	28-23	08.07-11	18-13	12.12-15	GB

Diagrama 67



Posición después de 9. 5-9

Diagrama 68



Posición después de 12. 12-15

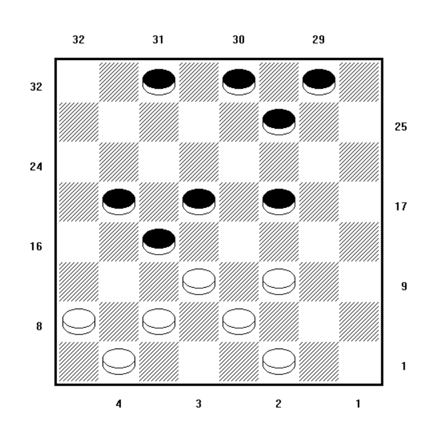
Número: 17
Variante:

01.10-14	23-19	05.12-16	19-15	09.10-14	21-18
02.14*23	28*19	06.11*20	24*15	10.14*21	25*18
03.05-10	32-28	07.07-11	23-20	11.05-10	22-19
04.01-05	28-23	08.16*23	27*20	12.03-07	GB

Diagrama 69

Posición después de 8. …..27x20

Diagrama 70

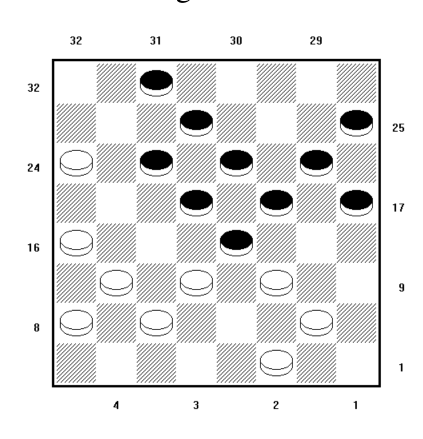


Posición después de 12. 3-7

Número: 18
Variante:

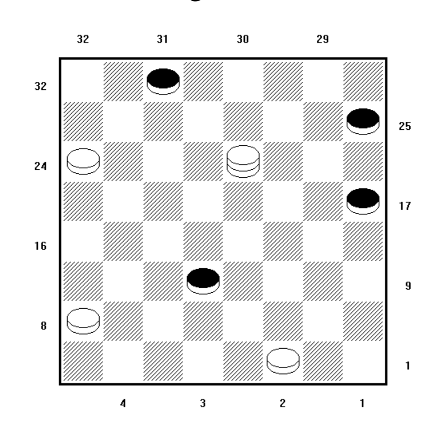
01.10-14	23-19	07.11-15	18-14	13.20-24	29-26	19.16*30	14-11
02.14*23	28*19	08.06-11	21-18	14.06-11	26-21	20.30-16	17-13
03.05-10	32-28	09.03-06	30-26	15.12-15	19*03	21.16-03	21-17
04.01-05	28-23	10.04-08	26-21	16.10*26	03-06	22.05-10	13*06
05.12-16	21-18	11.15-20	24*15	17.26-29	06*20	23.03*22	GB
06.08-12	26-21	12.11*20	21-17	18.29-19	23*14		

Diagrama 71



Posición después de 14. ….. 26-21

Diagrama 72

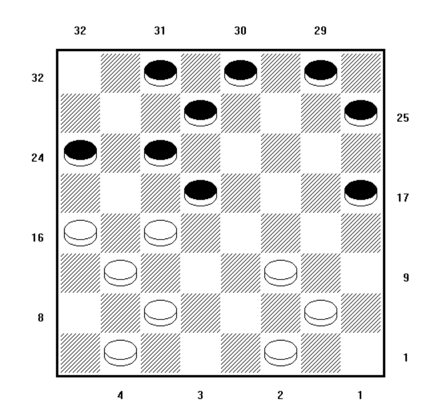


Posición después de 23. …..3x22

Número: 19
Variante:

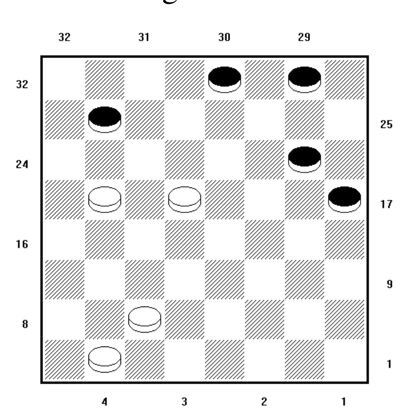
01.10-14	23-19	06.08-12	26-21	11.15*22	27*18	16.05-10	13*06
02.14*23	28*19	07.11-15	18-14	12.12-15	18-13	17.02*20	GB
03.05-10	32-28	08.06-11	21-17	13.15-19	23*14		
04.01-05	28-23	09.11*18	22*06	14.10*19	31-28		
05.12-16	21-18	10.03*10	25-21	15.16-20	24*15		

Diagrama 73



Posición después de 10. 3x10

Diagrama 74

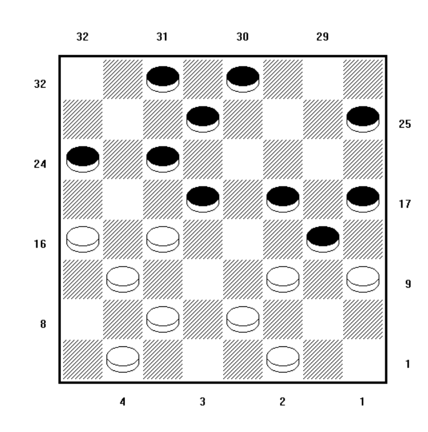


Posición después de 17. 2x20

Número: 20
Variante:

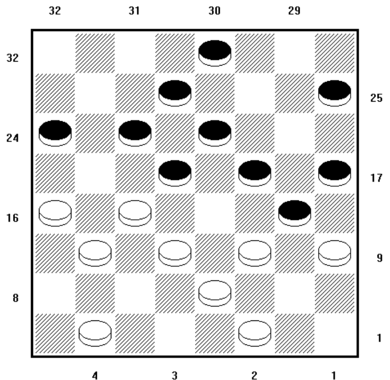
01.10-14	23-19	06.08-12	25-21	11.03-07	29-25	16.15*31	GB
02.14*23	28*19	07.11-15	21-18	12.11-15	27-22 A		
03.05-10	32-28	08.07-11	18-13	13.07-11	31-27		
04.01-05	28-23	09.05-09	22-18	14.11-14	18*11		
05.12-16	21-17	10.15*22	26*19	15.09*18	22*13		

Diagrama 75



Posición después de 12. 11-15

Diagrama 76

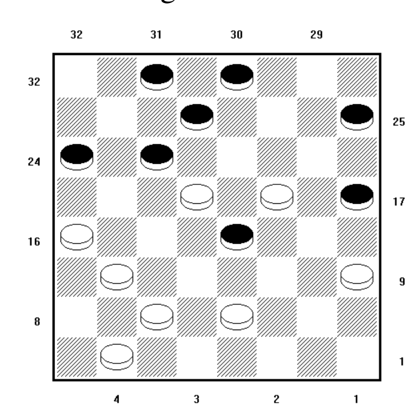


Posición después de 13. …..31-27?

Número: 20
Variante: A
Jugada 12; no 27-22, sino 18-14

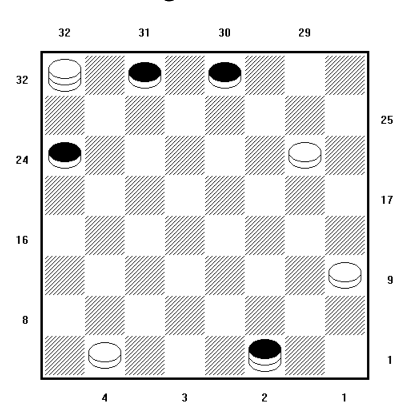
01.10-14	23-19	07.11-15	21-18	13.09*18	14*05	19.23-28	10-05
02.14*23	28*19	08.07-11	18-13	14.02*09	19-14	20.28-32	05-02
03.05-10	32-28	09.05-09	22-18	15.15-19	23-20	21.18-21	25*18
04.01-05	28-23	10.15*22	26*19	16.16*23	27*20	22.12-15	20*11
05.12-16	21-17	11.03-07	29-25	17.19-23	14-10	23.07*21	GB
06.08-12	25-21	12.11-15	18-14	18.06*13	17*10		

Diagrama 77



Posición después de 15. 15-19

Diagrama 78

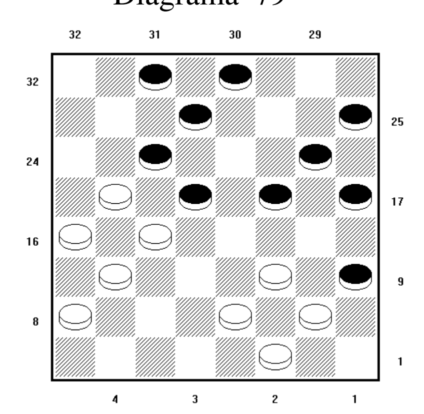


Posición después de 23. 7x21

Número: 21
Variante: 6

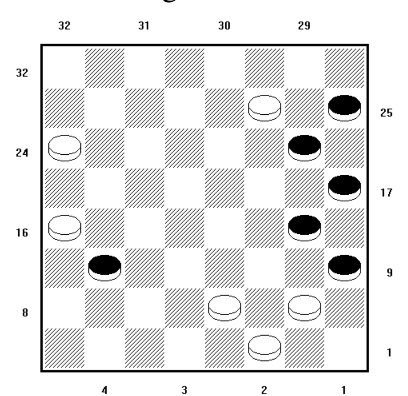
01.10-14	23-19	07.11-15	21-17	13.07-11	13-09	19.15-20	23-19
02.14*23	28*19	08.07-11	25-21	14.11-15	18-13	20.20-24	18-14
03.05-10	32-28	09.04-08	29-25	15.15*22	27*18	21.12-15	19*12
04.01-05	28-23	10.15-20	24*15	16.20*27	30*23	22.10*26	GB
05.12-16	21-18	11.11*20	18-13	17.12-15	31-27		
06.08-12	26-21	12.03-07	22-18	18.08-12	27-22		

Diagrama 79



Posición después de 14. 11-15!

Diagrama 80

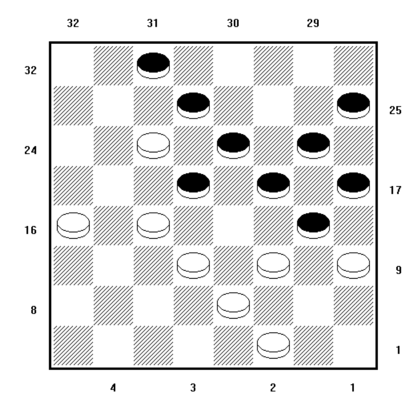


Posición después de 22. 10x26

Número: 22
Variante:

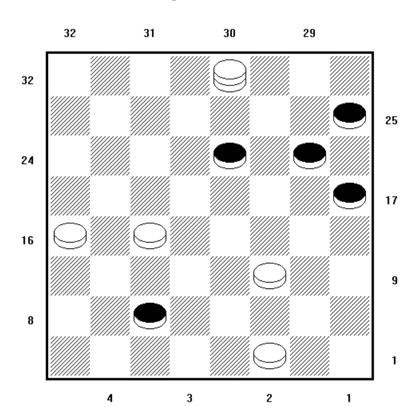
01.10-14	23-19	07.11-15	21-17	13.05-09	30-26	19.11-14	18*11
02.14*23	28*19	08.07-11	25-21	14.07-11	26-21	20.09*27	31*22
03.05-10	32-28	09.04-08	29-25	15.12-15	19*12	21.06*15	GB
04.01-05	28-23	10.15-20	24*15	16.08*15	23-19		
05.12-16	21-18	11.11*20	18-13	17.20-23	19*12 A		
06.08-12	26-21	12.03-07	21-18	18.13*30	12-07		

Diagrama 81



Posición después de 17. 20-23

Diagrama 82

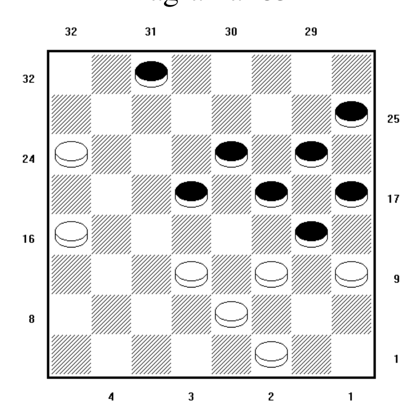


Posición después de 21. 6x15

Número: 22
Variante: A
Jugada 17; no 19x12, sino 27x20

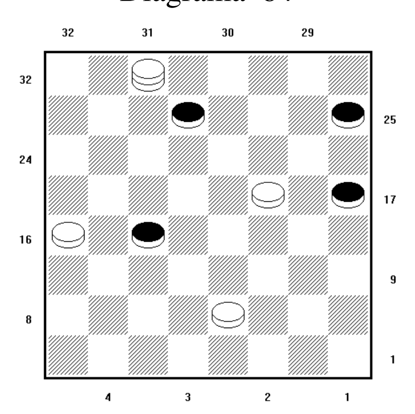
01.10-14	23-19	07.11-15	21-17	13.05-09	30-26	19.24-28	18-14
02.14*23	28*19	08.07-11	25-21	14.07-11	26-21	20.11*18	21*05
03.05-10	32-28	09.04-08	29-25	15.12-15	19*12	21.09*18	22*13
04.01-05	28-23	10.15-20	24*15	16.08*15	23-19	22.02*18	19-15
05.12-16	21-18	11.11*20	18-13	17.20-23	27*20	23.28-31	GB
06.08-12	26-21	12.03-07	21-18	18.15*24	31-27		

Diagrama 83



Posición después de 18. 15x24

Diagrama 84



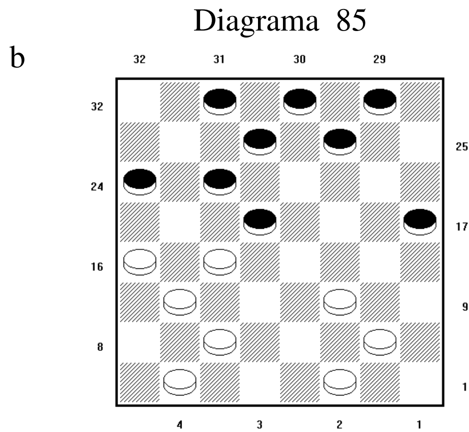
Posición después de 23. 28-31

Número: 23
Variante:

01.10-14	23-19	05.12-16	21-18	09.11*18	22*06	13.11-14	24-20
02.14*23	28*19	06.08-12	25-21	10.03*10	26-22	14.15*24	22-18
03.05-10	32-28	07.11-15	18-14	11.05-09	29-25	GB	
04.01-05	28-23	08.06-11	21-17	12.07-11	25-21		

Diagrama 85

b



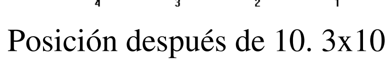
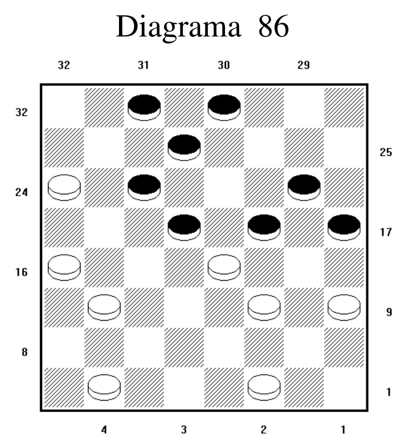

Posición después de 10. 3x10

Diagrama 86

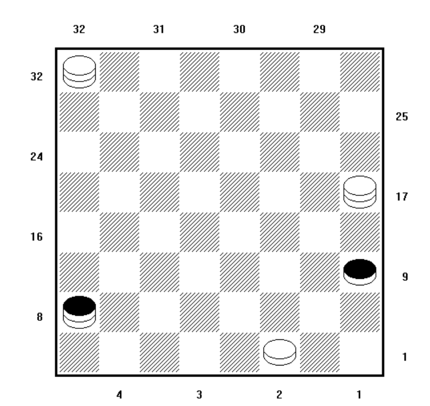


Posición después de 14. …..22-18

Número: 24
Variante:

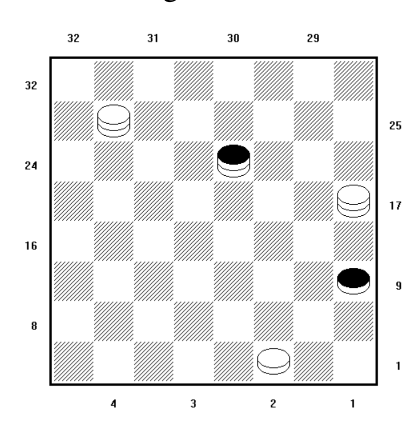
01.32-28	08-22	02.28-10	22-15	03.10-28	15-22	Tablas

Diagrama 87



Posición inicial

Diagrama 88

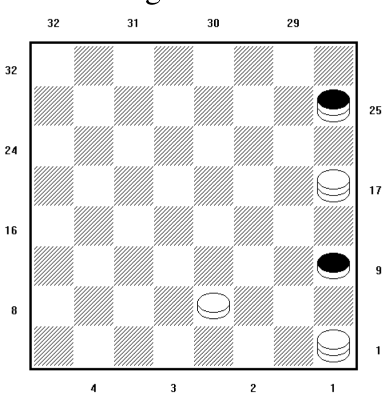


Posición después de 3. ….. 15-22

Número: 25
Variante:

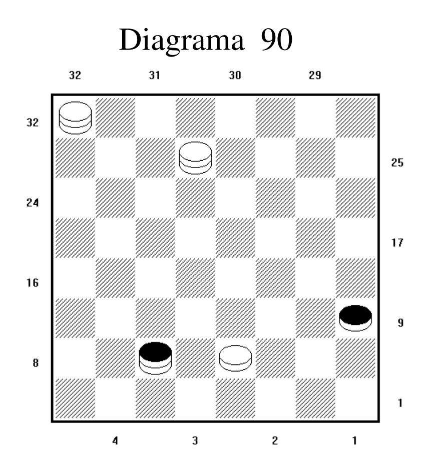
01.17-26	25-07	04.29-25	18-31	07.11-24	31-18	10.31-22	25-07
02.26-29	07-25	05.28-10	31-24	08.24-31	18-21	11.01-32	
03.01-28	25-18	06.25-11	24-31	09.10-01	21-25	Tablas	

Diagrama 89



Posición inicial

Diagrama 90

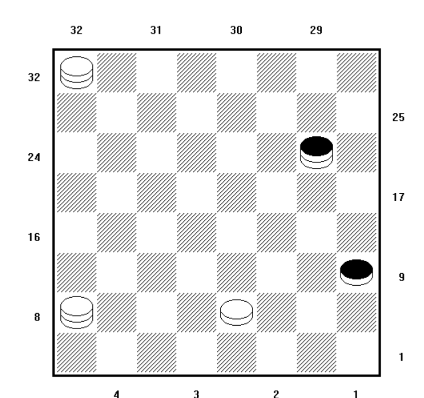


Posición después de 11. 01-32

Número: 25 - 1
Variante:

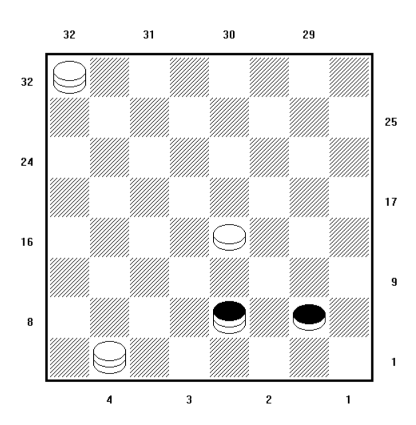
01.08-04 21-17 02.06-11 17-06 03.11-14 09-05 Tablas

Diagrama 91



Posición inicial

Diagrama 92

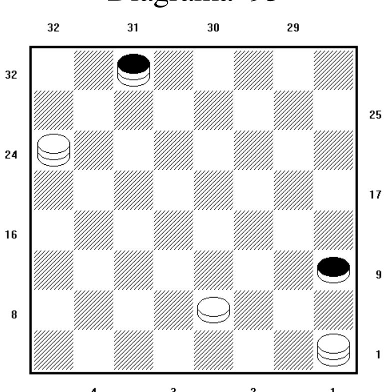


Posición después de 3. ….. 09-5

Número: 25 – 2
Variante:

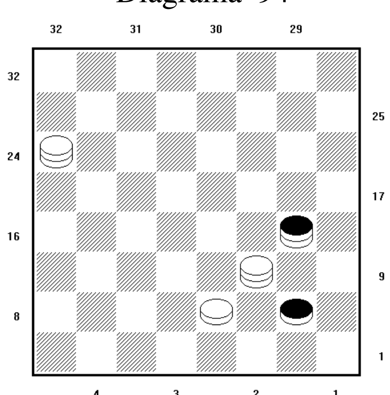
01. 31-13 02.01-10 09-05 Tablas

Diagrama 93



Posición inicial

Diagrama 94



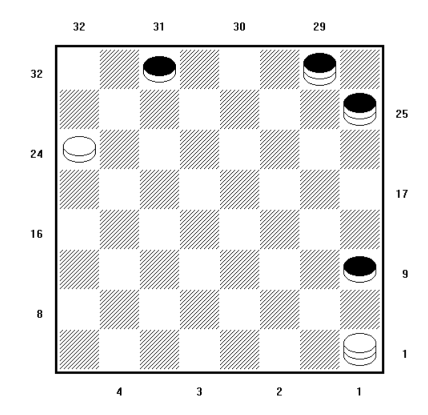
Posición después de 2. …..09-5 !

Número: 26
Variante:

01.	25-21	04.01-14	31-27A	07.14-01	13-10	10.27-22	19-14
02.01-10	21-17	05.24-28	27-23	08.01*14	19*01	11.22-18	14-10
03.10-01	17-13	06.28-31	29-19	09.31-27	23-19	12.18-11	

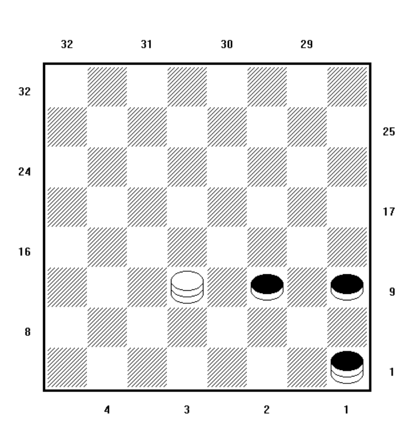
Tablas

Diagrama 95



Posición inicial

Diagrama 96

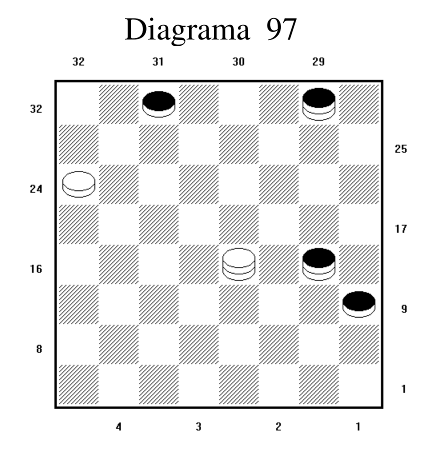


Posición después de 12. …..18-11

Número: 26
Variante: A
Jugada 4; no 31-27, sino 13-03

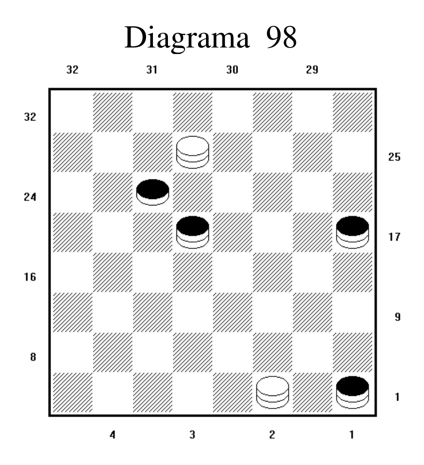
01.	25-21	04.01-14	13-03	07.24-28	27-23	10.11-02	05-01
02.01-10	21-17	05.14-01	03-17	08.28-31	29-19	11.31-27	
03.10-01	17-13	06.01-14	31-27B	09.14-11	09-05	Tablas	

Diagrama 97



Posición después de 4. 01-14

Diagrama 98

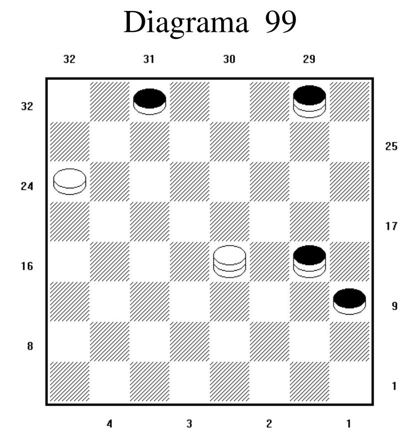


Posición después de 11. 31-27

Número: 26
Variante: B
Jugada 6 del variante 26; no 31-27, sino 17-13

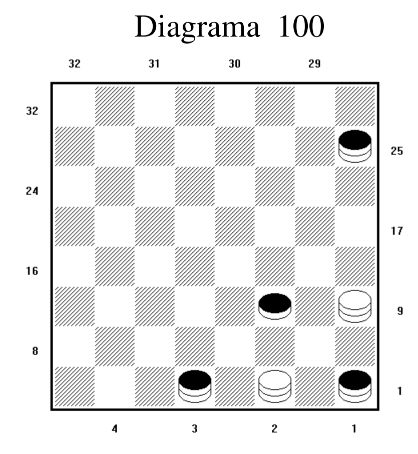
01.	25-21	06.01-14	17-13	11.14-11	09-05	16.22-18	14-10
02.01-10	21-17	07.14-01	13-03	12.11-02	05-01	17.24-02	29-25
03.10-01	17-13	08.01-14	31-27	13.31-18	19-29	18.18-09	
04.01-14	13-03	09.24-28	27-23	14.02-24	23-19	Tablas	
05.14-01	03-17	10.28-31	29-19	15.18-22	19-14		

Diagrama 99



Posición después de 07. 17-13

Diagrama 100

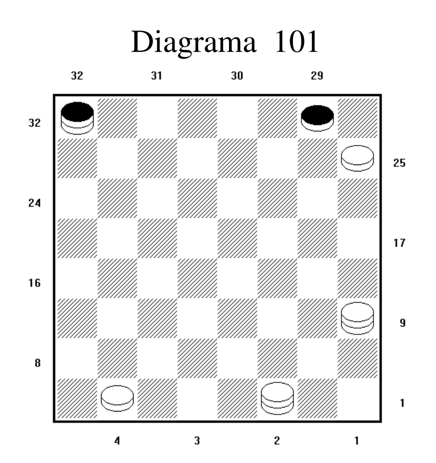


Posición después de 18. 18-09

Número: 27
Variante:

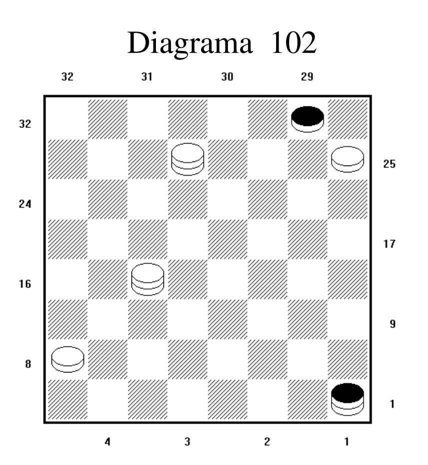
01.	32-01	02.04-08	01-32	03.09-27	32-01	04.02-15	GB

Diagrama 101



Posición inicial

Diagrama 102

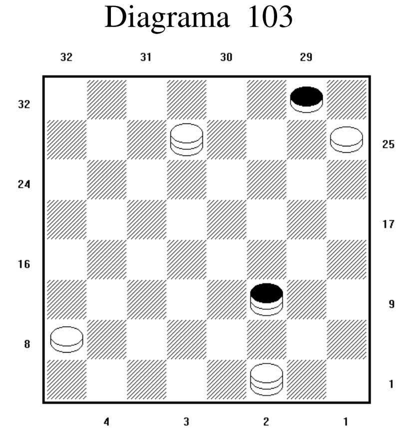


Posición después de 4. 02-15 !

Número: 27 - 1
Variante:

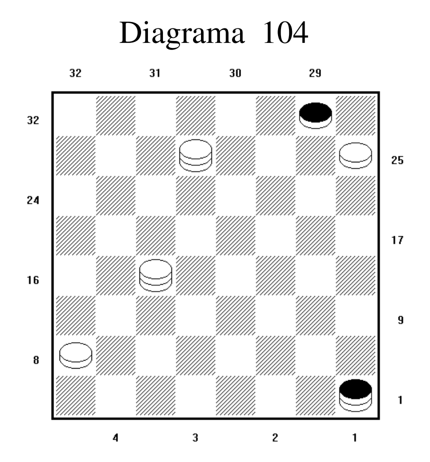
01.	32-01	03.09-27	32-10	05.27-18	01-23	07.31-27
02.04-08	01-32	04.02-15	10-01	06.18-31	23-01	GB

Diagrama 103



Posición después de 03. 32-10

Diagrama 104

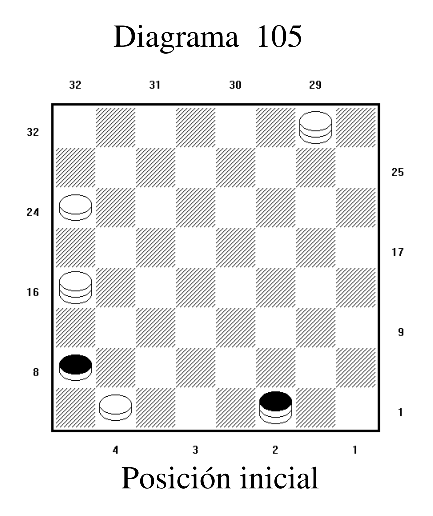


Posición después de 07. 31-27

Número: 28
Variante:

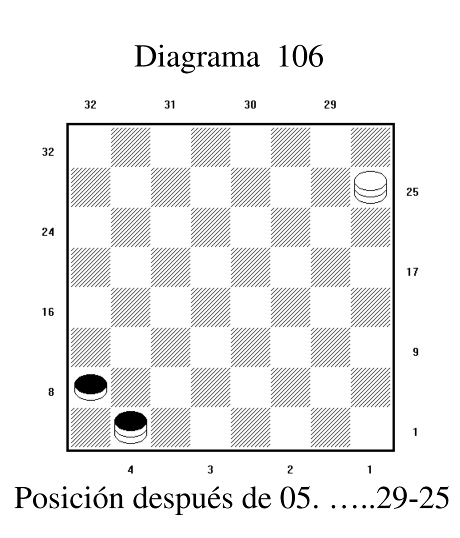
01.	02-05	03.24-28	10*32	05.29-25
02.04-07	05-10A	04.16-23	32*04	GB

Diagrama 105



Posición inicial

Diagrama 106

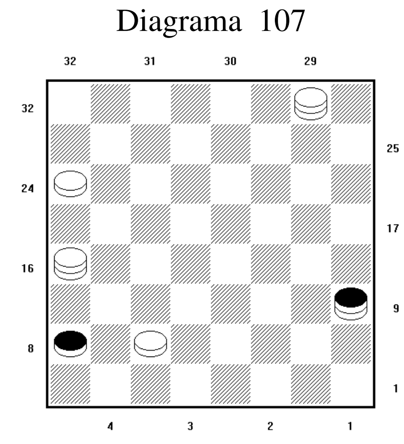


Posición después de 05. …..29-25

Número: 28
Variante: A
Jugada 2; no 05-10, sino 05-09

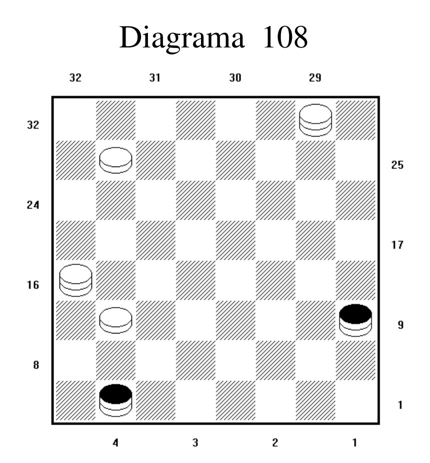
01.	02-05	02.04-07	05-09	03.24-28	08-04	04.07-12	GB

Diagrama 107



Posición después de 2. 5-9

Diagrama 108

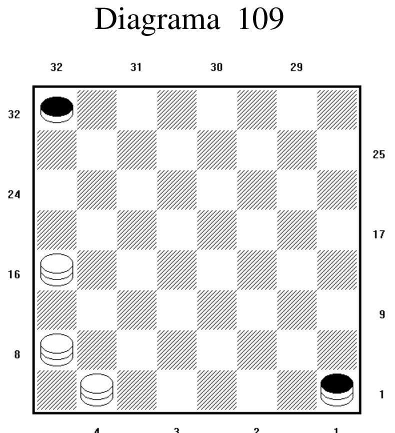


Posición después de 4. 07-12

Número: 29
Variante:

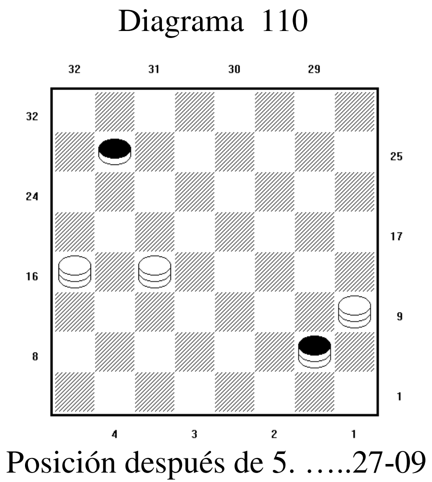
01.	01-28	03.04-18	01-05	05.27-09
02.08-15	28-01	04.18-27	32-28A	GB

Diagrama 109



Posición inicial

Diagrama 110



Posición después de 5. …..27-09

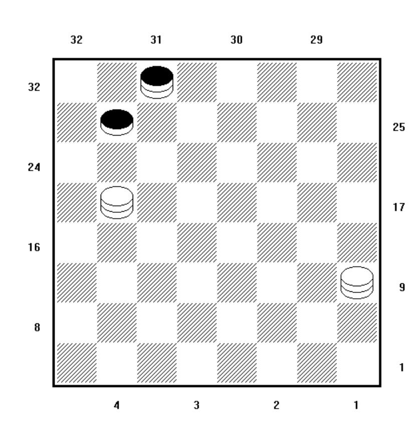
Número: 29
Variante: A
Jugada 4; no 32-28, sino 05-10

01.	01-28	03.04-18	01-05	05.16-23	10*28	07.27-09	32-28
02.08-15	28-01	04.18-27	05-10	06.15-24	28-31	08.24-20	GB

Diagrama 111

Posición después de 4. 05-10

Diagrama 112

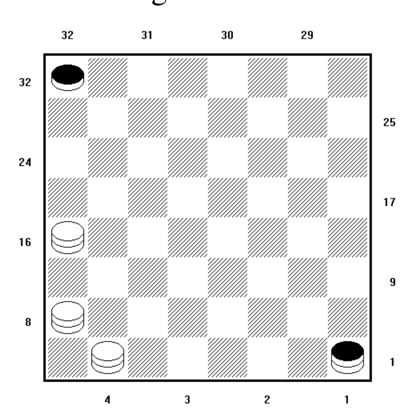


Posición después de 8. 24-20

Número: 30
Variante:

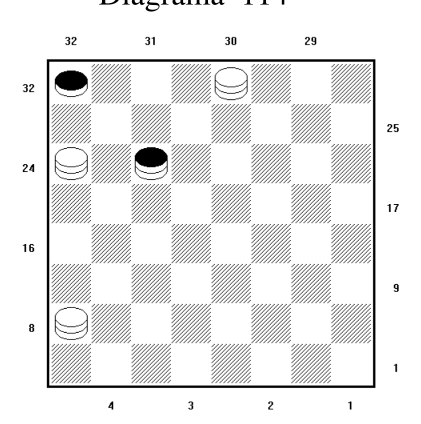
01.	01-28	03.11-15	05-10	05.07-21	23-28	07.21-30
02.04-11	28-05	04.16-07	10-23	06.15-24	28-23A	GB

Diagrama 113



Posición inicial

Diagrama 114

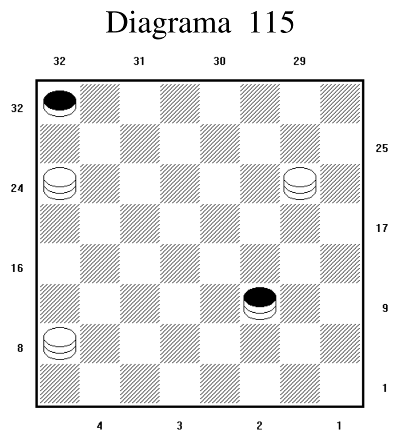


Posición después de 07. 21-30

Número: 30
Variante: A
Jugada 6; no 28-23, sino 28-10

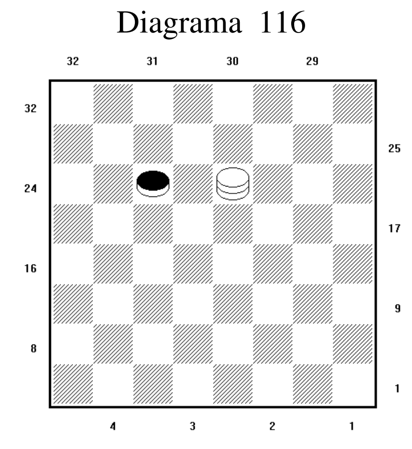
01.	01-28	04.16-07	10-23	07.24-28	32*23
02.04-11	28-05	05.07-21	23-28	08.21-14	10*19
03.11-15	05-10	06.15-24	28-10	09.08*22	GB

Diagrama 115



Posición después de 06. 28-10

Diagrama 116

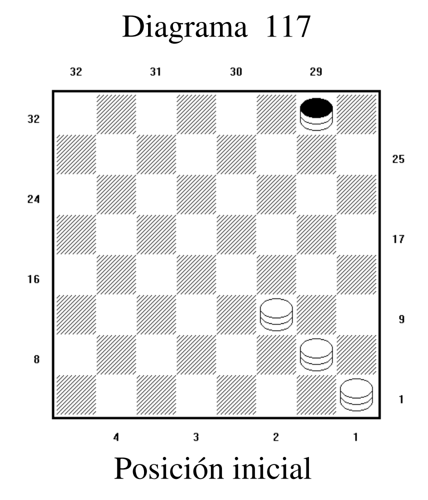


Posición después de 09. 08x22

Número: 31
Variante:

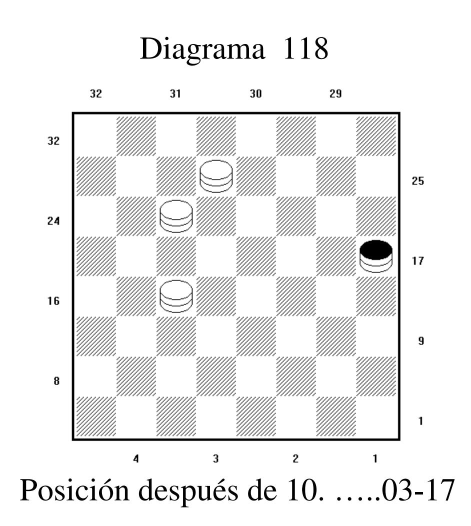
01.	29-08	05.14-18	29-15	09.22-15	17-03	13.16*27
02.10-14	08-29	06.25-29	15-20	10.18-27	03-17	GB
03.14-25	29-22	07.29-22	20-06	11.15-26	17*30	
04.05-14	22-29	08.01-23	06-17A	12.23-16	30*23	

Diagrama 117



Posición inicial

Diagrama 118



Posición después de 10. …..03-17

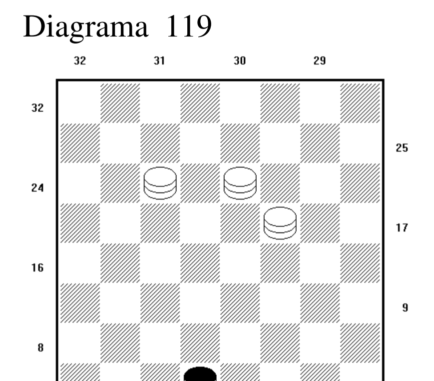
Número: 31

Variante: A

Jugada 8; no 06-17, sino 06-03

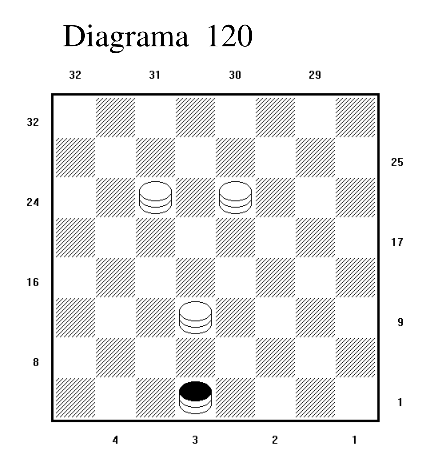
01.	29-08	04.05-14	22-29	07.29-22	20-06
02.10-14	08-29	05.14-18	29-15	08.01-23	06-03
03.14-25	29-22	06.25-29	15-20	09.18-11	GB

Diagrama 119



Posición después de 08. 06-03

Diagrama 120



Posición después de 09. 18-11

LIBRO DEL IVEGO DE LAS DAMAS VVLgarmente nombrado el marro.

Compuesto por Pedro Ruiz Montero natural de la ciudad de Cordoua, y vezino de Lucena.

Dirigido al muy Illustre señor don Pedro de Castro.



CON PRIVILEGIO.

Impresso en Valencia en casa de Gabriel Ribes. Año 1591.

Acosta de Angelo Tabano merçader de libros

Yo Pedro Iuan Assensio D. en Santa Theologia por comisiô del Illustre señor Augustin Frexa Canonigo de Tarragona, y Vicario general en el Arçobispado de Valencia, por el Illustrissimo señor don Iuan de Ribera Patriarcha de Antiochia y Arçovispo de Valencia del consejo de su Magestad. He visto y reconocido este libro intitulado juego de las Damas, vulgarmente llamado el Marro, compuesto por Pedro Ruyz Montero natural de la ciudad de Cordoua, y vezino de Lucena, y no he allado cosa que repugnasse a nuestra santa fe, antes es libro de honesto entretenimiento para gente curiosa y desocupada, y ansi lo firme de mi nôbre en 2. dias del mes de Abril 1591.

P. Iuan Assensio.

Lo Rey y per sa Magestat.

DON Francisco de Mocada Marques de Aytona, Conte de Osona, Biscote de Cabrera y de Bas, grâ Senescal de Arago, Llochtinet y capita general en lo present regne de Valencia. Per quant Pedro Ruyz Montero natural de Cordoua, nos ha humilmet suplicat fos denostra merce donar y concedir licêcia, y factultat de poder imprimir vn llibre per ell compost intitulat juego de las damas vulgarmente dicho el juego del marro, ab priuilegi, q durât lo têps de huyt ayns ningu piuxa imprimir, ne fer imprimir aqll en lo present regne, e nos vist que dita obra, es curiosa y q pera dit effecte te licencia del ordinari, obehint benignamente a dita suplicacio ho hanem tengnt per be en la manera infrascrita. Perço ab tenor de les presents expressament y de certa sciencia, delliberadament y consulta per la real autoritat de que vssam, donam, condecim, y otorgam llicencia, per mis y factultat al dit Pedro Ruyz Montero pera que durant lo dit temps de huyt anys, eo la persona que son poder tindra, y no altra alguna puixa imprimir, eo ser imprimir dit llibre, sens encorriment de pena alguna, y vendre aquell en la present ciutat y regne. Diem perço y manam a vniuerses y sengles officials llibrers Impressors, e subdits de la Magestat dins lo dit present regne constituhits, y constituhidors, que a esta nostra e Real llicencia per lo de sus dit temps duradora en resno contrauinguen, ni contrauenir fallen, ni permetan en manera alguna si la gracia de la Magestat tenen per cara y en pena de cinchcents florins de or, de Arago als Reals cofrens applicadors, y en bens de cada hu dels contra fahents exhigidors, y en perdicio dels tals libres que contra dita llicencia se imprimiran, desijen no encorrer. Dat. en lo Real palacio de Valencia a dos dies del mes de Abril, any M.D. norante hu.

El Marques de Aytona

V. Vidal Proregen. V. Pellicer Fis. Aduo.

In diuersoriu. lvj,
Fol. clxxvij.

AL MVY ILLVSTRE SENOR
don Pedro de Castro

Quanto mas graues han sido algunos hombres, y han tratado negocios de mas calidad en las republicas (muy Illustre señor) tanto cô mas curiosidad han buscado entretenimientos onestos y honrosos, para poderse con ellos defenfadar de las pesadumbres, que o los estudios, o el gouierno en tiempo de paz y de querra, odinariamente cansan. El insigne Philosopho Socrates quando se câsaua del exercicio de las letras, subia a caualla en vna caña, entreteniendose desta fuerte con sus hijos: del quan sin razon hizo burla, Alcibiades, pues de ningun diuertimiento podia tener mas gusto, ni menos affrenta, que de jugar con prendas tan caras, particularmente siendo de tiernos años. Homero pintando en Achilles vn retrato de perfecto capitan, dize, que sabia musica, y tañia citara: para dar a entender, que no es falta en vn principe valeroso, despues del estruendo delas armas y pieças de artilleria, aplicar los oydos a la dulce armonia de los instrumentos musicos. Sceuola famoso letrado, en acabar que acabaua de ordenar, o informar enderecho, y cumplir con otras obligaciones de su profession, jugaua a la pelota, a las damas, y buscaua otros entretenimientos: significando, que el que auogar, y poner en orden las ceremonias tocantes al culto diuino era seuero: en las colas de burlas descubria naturaleza de hombre: la qual no pude suffrir trabajo continuo, antes tiene necessidad de holgarle, y tomar plazer, para boluer despues a las colas de veras y trabajosas, con mayor brio y gallardia, y aun por esto varones grauissimos no tuuieron por mengua de escriuir libros del juego de la pelota, de la lucha, y otros q comunmente se llaman de Eutrapelia. Siguiendo yo las pisadas destos he puesto por escrito y determinado publicar esta obrezilla del juego de las damas, y dedicalla a v.m. como a persona ta illustre y principal: y que assi por los exêplos de sus illustrissimos precessores, como por los trabajos, q en la milicia ha padecido en servicio del Rey nuestro señor, entiêde claramente no serdel todo inutiles los ratos, que en estos exercicios se emplean. Suplico a v.m. se sirua recebir baxo su amparo y protectio el libro, y el autor, acceptâdo lavolutad y desseo d seruir en cosas mayores, si pudiesse.

Muy Illustre Señor.
B. a.v.m. las manos su mayor servidor,
Pedro Ruyz Montero

Al Lector

No ay cola de suyo tâ esteril curioso lector, de la qual el humano ingenio no pueda sacar grâdes y prouechosas inuenciones, si quisiere aplicar a ello las fuerças de su naturaleza. Queixâse muchos de los entendimientos de nuestra era, y nunca le dexan de predicar y alabar los que florecieron en tiêpos de Romanos y Griegos, y si mirassen atentamente, lo mucho que de pocos años a esta parte ha salido a luz, y nuestros mayores no conocieron, confessarian que le engañaron: y mudando luego de parecer, dirian que no son peores los ingenios de agora, q los de los siglos passados. Ni a la verdad hôbre de buen juyzio y gusto puede affirmar otra cosa, porque la naturaleza comun es vna mesma, vnas mesmas fuerças tiene, y aunque la promptitud y agudeza no es ygual en todos los ingenios, toda via como en la tierra hay muchas partes fertilissimas, que produzen arboles, plantas, metales, y otras cosas de grande virtud: assi entre los ingenios se hallan muchos, que descubren raras cosas, y nunca vistas ni oydas. De quanta vtilidad ha sido la Impresión, quanto mejor hazen agora las minas los nuestros, que los antiguos: que estraña cosa ha parecido la poluora? que admirable la artilleria? nunca acabariamos. Si con larga induction quisiessemos prouar esto, para que quedassen corridos los que sienten lo contrario. Mi rudo y torpe ingenio no ha podido, sin el dulce exercicio de las letras, hallar ni comunicar a los hombres cosa de tanta estima y valor, como quisiera: empero casado d otros negocios, por apartarme d vivios, haura siete u ocho años que comence a afficionarme al juego de las Damas, y jugandole he sabido algunas cosas en el , de las quales entiendo, lo que podran hazer en facultades importantes, muchos ingenios acendrados, que hay en el mudo. En Valencia mas que en ningun otro lugar, me ha parecido imprimir lo que he alcançado, porque en ella y en su reyno mas que en las otras prouincias y reynos, q he andâdo, he visto y tratado diestros jugadores. Indicio claro a mi parecer de la felicidad de los ingenios de la nacion valenciana, y de que en cualquier otra facultad liberal, que se exercitare, se señalara como suele. Merced recibire discreto y curioso lector que se haga rigurosa censura de mis trabajos, y perdonen con benignidad los descuydos.

Soneto de vn amigo en alabança del autor.

Madre de Auicena y de Lucano,
de Aueruiz, de Seneca y Delmena.
y del gran Capitan de quien se suena,
no ser jamas vencido de hombre humano.
Perdona el baxo estilo y torpe mano,
mi voluntad recibe que es muy buena,
aunque esta facultad de mi es agena,
de alabar a tu hijo y nuestro Hispano.
Pedro Ruyz tambien dicho Montero,
y con razon pues solo el a caçado,
quanto ay que saber en el tablero,
del juego de las damas ya alcançado,
Lo que ay desde el primer punto al postrero,
que deue con laurel ser coronado.

Otro Soneto

Pedro Ruyz Montero que en la cumbre
mas alta de los montes leuantado,
tienes tu nombre dime quien te ha dado,
para el juego del marro tanta lumbre.
Como pudiste la ruin costumbre,
quitar el otro tan acostumbrado,
en ser de todo el mundo respetado,
mas que del grande Phebo la techumbre.
Si vn nueuo Sol nacido aca en el suelo,
eres para enseñarnos lo que entiendes,
mas que en dar luz, el otro den del ciclo.
Puedes dezir que en el tablero estiendes,
el ala de tu diestra mas que el buelo,
del aguila caudal quando la tiendes.

En loor de Pedro Ruyz Montero y de la obra, escriue Miguel Borras el presente Soneto.

D Ente Montero gracias infinitas
por todo el orbe, celebres varones
pues el juyzio con las inuenciones,
de mas dificultad les facilitas.

A virtud con tu industria les incitas
pues a desocupados coraçones.
Aunque entre damas con tu juego pones
de andar con ellas ocasiones quitas.

No Sin razon Montero ansi te llamas
pues con tu abilidad los mentes passas.
y de mas de que al alma das sossiego.

Hazes con damas oluidar las damas.
Con casas, conseruar algunas casas.
Y destruyr con tablas las del juego

LIBRO INTITV- LADO IVEGO DE LAS DAMAS VVLGARMENTE DICHO EL juego de Marro.

Compuesto por Pedro Ruiz Montero natural de Cordoua.

32		31		30		29	
	28		27		26		25
24		23		22		21	
	20		19		18		17
16		15		14		13	
	12		11		10		9
8		7		6		5	
	4		3		2		1

Entablar los dos juegos cô doze a doze pieças cada vno, y ha de estar numerado el tablero cò que querras ver la esperiencia, de la forma que esta aqui pintado.

IVEGO

(1) Ha se de aduertir que ha destar el blanco con los menos numeros, empeçando en el numero 1. y el negro empieça del numero 32. a entablar. Iugara el blanco de mano, del numero 10. al de numero 14. si el negro juega de numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. juegue el blanco del numero 5. al numero 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 9. al de 13. si el negro juega del numero 21. al de 17. juegue el blanco del numero 11. al de 14. cargando sobre dos pieças, si el negro juega del numero 28 al de 23. atapando, juegue el blanco del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 26. al de 21. juegue el blanco del numero 13. al de 18. dando le a comer vna pieça, el negro toma el numero 22. al de 13. el blanco juegue del numero 14. al de 18. dando le a comer otra pieça. El negro toma el numero 21. al de 14. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dandole acomer otra, el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco tome del numero 10. al de 28. dos y dama con que remato el juego.

Otra trecha.

(2) entablar el juego doze a doze pieças, juegue el blanco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. vna pieça, el blanco juegue del numero 5. al de 10.

DEL MARRO

Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 9. al de 13. Si el negro juegua del numero 21. al de 17. juegue el blanco del numero 11. al de 14. cargando sobre dos pieças, si el negro juega del numero 28. al de 23. atapando el blâco juegue del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 22. al de 18. dando acomer vna pieça, el blanco tome del numero 13. al de 22. el negro toma del numero 27. al de 11. dos pieças, el blanco tome otras dos del numero 6. al de 22. el negro toma vna pieça del numero 26. al de 19. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dandole a comer vna pieça el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco tome del numero 8. al de 15. Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 14. al de 19. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 23. al de 14. el blanco de le otra del numero 5. al de 10. el negro tome con la que quisiere que el blanco come tres, con que ahorra vna pieça y gana el juego, por poco que sepa.

(2A) Si al tiempo questauan siete a siete que el negro jugo del numero 25. al de 21. no lo juega, sino que juega del numero 29. al de 26. el blanco juegue del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 26. al de 22. el blanco juegue del numero 5. al de 10.

IVEGO

Si el negro juega del numero 22. al de 18. dando acomer vna pieça el blanco tome del numero 14. al de 21. el negro tomadel numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 10. al de 14. dando le acomer otra, el negra toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 7. al de 14. Si el negro juega del numero 30. al de 26. el blanco juegue del numero 15. al de 19. cargando sobre vna pieça, Si el negro juega del numero 31. al de 28. atapando, el blanco juegue del numero 14. al de 18. dexandole comer vna pieça, el negro toma del numero 23. al de 14. el blanco juegue del numero 18. al de 21. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 26. al de 22. desuiando el blanco juegue del numero 21. al de 26. Si el negro juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 26. al de 29. haziendo dama y cargando sobre 3. pieças si a parta el blanco carga en la calle del medio, y con esto remata el juego.

Otra trecha.

(3) Bveluo a entablar el juego doze a doze, juega el blanco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando de comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al numero 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. juege el blanco del numero 9. al de 13. Si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 1. al de 5.

Si el negro juega del numero 21. al de 17. juegue el blanco del numero 5. al de 9. si el negro juega del numero 26. al de 21. juegue el blanco del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 19. al de 15. dando a comer vna pieça, tome el blanco del numero 11. al de 20. Si el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 7. al de 11. Si el negro sale del numero 31. al de 28. tome el blanco del numero 11. al de 20. Si el negro juega del numero 28. al de 24. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 2. al de 5. el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 13. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 21 al de 14. el blanco tome del numero 10. al de 28. haziendo dos y dama con que remato el juego.

(3A) Si al tiempo que estauan diez a diez que el blanco cargo sobre vna pieça que esta en el numero 11. a vna negra que esta en el numero 15. que salio el negro del numero 31. al de 28. no sale, sino juega del numero 23. al de 20. atapando y dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 16. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juegue del numero 3. al de 7. si el negro juega del numero 21. al de 18. juegue el blanco del numero 7. al de 12. si el negro juega del numero 30. al de 26. que es lo mejor que tiene, el blanco, tome del numero 12. al de 19. el negro tome del numero 22. al de 15. el blanco

tome del numero 13. al de 22. el negro toma del numero 26. al de 19. el blanco juegue del numero 11. al de 14. cargando sobre vna pieça si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco tome del numero 14. al de 23. vna pieça horra si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 10. al de 14. dandole a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco de le otra del numero 8. al de 12. el negro toma del numero 15. al de 8. el blanco tome del numero 6. al de 24. con dos pieças con que remato el juego.

Otra trecha.

(4) ENtablar el juego doze a doze piedras, jugara el blanco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça tome el blanco del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al 19. juegue el blanco del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 9. al de 13. Si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 21. al de 17. juegue el blanco del numero 5. al de 9. Si el negro juega del numero 26. al de 21. juegue el blanco del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 21. al de 18. juegue en blanco del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 25. al de 21. juegue el blanco del numero 11. al de 14. dâdo acomer vna pieça, el negro toma del numero 19. al de 11. el blanco tome

del numero 7. al de 14. Si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 13. al de 18. dando a comer vna pieça el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 9. al de 18. Si el negro juega del numero 24. al de 20. el blanco juegue del numero 18. al de 22. dando le a comer 2. pieças el negro toma del numero 27. al de 11. el blanco tome del numero 6. al de 22. Si el negro juega del numero 21. al de 18. que es lo mejor que tiene el blanco, juegue del numero 3. al de 6. Si el negro juega del numero 31. al de 28. juegue el blanco del numero 10. al de 14. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 6. al de 31. haziendo tres y dama con que se le remata el juego.

(4A) Si al tiêpo que estauâ 7. a 7. que el negro jugo del numero 31. al de 28. y el blâco hizo 3. y dama cô la que esta en el numero 6. no juega el negro de la que esta en el numero 31.Sino juega el numero 18. al de 13. el blanco juegue del nume 4. al de 7. el negro juegue de cualquier pieça que quisiere como no juegue del numero 25. juegue el blanco del numero 7. y si jugare del numero 25. juegue dama con la que esta enel numero 22. y el negro juegue la que quiziere que el blanco haze dama y remata el juego.

Otra trecha.

(5) Entablar el juego doze a doze pieças, jugara el

blanco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome desde del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 9. al de 13. Si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 5. al de 9. Si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 14. dando acomer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 7. al de 14. Si el negro juega del numero 29. al de 25. porque no le gane vna pieça, juegue el blanco del numero 13. al de 18. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco toma del numero 9. al de 18. Si el negro juega del numero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 4. al de 8. Si el negro juega del numero 21. al de 18. dando a comer vna pieça el blanco tome del nuermo 14. al de 21. el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 6. al de 11. Si el negro juega del numero 18. al de 13. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 11. al de

15. dexando se la comer, el negro toma del numero 13. al de 6. el blanco tome del numero 3. al de 10. Si el negro juega del numero 30. al de 26. que es lo mejor que tiene el blanco juegue del numero 10. al de 14. dandole a comer vna pieça, el negro toma del numero 19. al de 10. el blanco dele otra del numero 15. el blanco tome del numero 12. al de 28. dos pieças, si el negro juega del numero 22. al de 18. el blanco juegue del numero 28. al de 32. haziendo dama y cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 18. al de 14. atapando, el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 26. al de 22. el blanco juegue del numero 12. al de 15. y tenga firme alli aquella pieça hasta en tanto que le de a comer la que esta en el numero 10. haziendo dama cô la que esta en el numero 14. y le quedan al blanco 4. pieças con que haze dama, la que esta en el numero 15. con que remata el juego.

(5A) Si al tiempo que estavan diez a diez, que el negro jugo del numero 29. al de 25. que atapo vna pieça , no la juega si no juega del numero 22. al de 18. dando le acomer vna pieça, el blanco tome del numero 13. al 22. el negro toma del numero 27. al de 11. dos pieças el blanco toma del numero 6. al de 22. otras dos, si el negro juega del numero 30. al de 26. cargando sobre vna pieça, que es lo mejor que tiene, juega el blanco del numero 6. al de 22. otras dos, si el negro juega del numero 30. al de 26. cargando sobre vna pieça, que es lo mejor que tiene, juega el blanco del numero 4. al de 8. el negro tome

del numero 26. al de 19. el blanco juegue del numero 2. al de 6. Si el negro juega del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco toma del numero 8. al de 15. Si el negro juega del numero 27. al de 22. el blâco juegue del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 22. al de 18. cargando sobre 2. pieças, el blanco juegue del numero 6. al de 11. atapando. Si el negro juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 15. al de 19. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 13. al de 10. el blanco tome del numero 19. al de 28. Si el negro juega del numero 10. al de 5. el blanco juegue del numero 28. al de 32. haziendo dama. Si el negro entra en el numero 2. haziendo dama, el blâco juegue del numero 11. al de 15. dexâdo le comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco juegue del numero 32. al de 14. de dama, metiendo se en medio de dos pieças. Si el negro juega del numero 24. al de 20. dando a comer vna pieça el blanco tome del num. 14. al de 5. de dama, el negro toma del num. 20. al de 11. el blâco tome del numero 4. al de 25. tomando dos pieças con que queda el blâco con 4. pieças y el negro cô dos, con que es ganado el juego forçozo.

(5B) Si al tiempo que estan seys a seys, que el negro jugo del numero 22. al de 18. cargando sobre 2 pieças no carga. Sino juega del num. 21. al de 18, dâdo le a comer vna pieça el blâco tome del numero 14.

al de 21. Si el negro juega del numero 23. al de 19. cargâdo sobre vna pieça el blanco juegue del numero 3. al de 7. dâdo le a comer dos pieças, metiendo la en dama, el negro toma del numero 19. al de 3. el blanco juegue del numero 6. al de 10. dando le a comer vna pieça, el negro toma del num. 3. al de 13. el blanco tome del numero 9. al de 27. dos pieças, Si el negro juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 27. al de 31. haziêdo dama. Si el negro juega del numero 13. al de 9. que es lo mejor que tiene, juegue el blanco del numero 31. al de 27. de dama. Si a caso el negro jugasse del num. 29 al de 25. atapar el blâco de dama, para despues ganalle las dos pieças sin ningun remedio, mas no juega del numero 29. al de 25. sino del numero 29. al de 26. dando se la acomer al peô el blanco toma del numero 21. al de 30. el negro juega del numero 9. al de 5. que no tiene otra, el blâco juegue del numero 27. al de 23. el negro juega del numero 5. al de 2. el blanco juegue aora lo mejor que tenga, que por poco que juegue ganara el juego.

(5C) Boluer alproprio juego de 6. a 6. que el negro jugo del numero 21. al de 18. dâdole a comer vna pieça, no se la da, sino juega del numero 29. al de 25. juegue el blanco del num. 15. al de 19. dâdo acomer otra, el negro toma del nu. 21. al de 14. el blanco juegue del nu. 6. al de 11. dâdole acomer otra,

el negro tome con qualquiera de las dos que el blâco haze dama, la que esta en el numero 3. tomando tres pieças con que remata el juego.

Otra trecha.

(6) ENtablar el juego doze a doze pieças, juega el blanco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro juega del numero 28. al de 19. juegue el blanco del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 21. al de 18. cargando sobre vna pieça, juegue el blanco del numero 13. al de 17. desuiandola. Si el negro juega del numero 18. al de 13. juegue el blanco del numero 5. al del 9. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 18. al de 13. juegue el blanco del numero 5. al de 9. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 31. al de 28. dexando la comer, el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco juegue del numero 11. al de 14. Si el negro juega del numero 13. al de 9. el blanco juegue del numero 17. al de 21. dando a comer dos pieças el negro toma del numero 25. al de 11. el blanco coma del numero 6. al de 31. haziendo 3. y dama con que remato el juego.

(6A) Si al tiempo que estauan onze a onze, que el negro jugo del numero 31. al de 28. que dexo comer vna pieça no juega sino juega del numero 22. al de 18.

atapando, juegue el blanco del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 19. al de 15. dando a comer vna pieça tome el blanco del numero 11. al de 20. el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 7. al de 11. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juega del numero 3. al de 7. Si el negro juega del numero 30. al de 27. el blanco juegue del numero 8. al de 12. dâdo a comer vna pieça, el negro toma del numero 15. al de 8. el blâco juegue del numero 11. al de 15. dâdo a comer otra, el negro toma del numero 20. al de 11. el blâco tome del nu. 7. al de 30. haziêdo tres y dama cô que remato el juego.

(6B) Si al tiempo que estauan nueue a nueue, que el negro jugo del numero 30. al numero 27. no juega y si a caso juega del numero 31. a vna parte, tiene el blanco 3. y dama si la juega al numero 28. y si la juega al numero 27. tiene dos y dama, y si a caso no juega de la del numero 31. ni de la del 30. y si juega del numero 26. al de 22. juegue el blanco del numero 8. al de 12. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 15. al de 8. el blanco juegue del numero 11. al de 14. el negro toma del numero 18. al de 11. al de 14. el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 9. al de 27. dos pieças. Si el negro toma del numero 30. al de 23. que es lo mejor que tiene, el blanco tome del numero 6. al

de 24. dos pieças. Si el negro juega del num. 23 al de 19. el blanco juegue del numero 2. al de 6. Si el negro juega del numero 29. al de 26. el blanco juegue del numero 6. al de 11. el negro juegue lo que quiziere, que el blanco juegue del numero 10. al de 13. con que remato el juego.

Otra trecha.

(7) Boluer a entablar el juego 12. a 12. pieças el blanco juegue del num. 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro toma del num. 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del nu. 9. al de 13. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 21. al de 18. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 13. al de 17. apartando. Si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del numero 5. al de 9. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 22. al de 18. atapando, el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega de numero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 11. al de 14. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 9. al de 27. dos pieças, el negro toma del numero 31. al de 22. el blanco tome del numero 7. al de 14. Si el negro juega del numero 22. al de 18. dando a comer vna pieça el blanco tome del numero 14. al de 21 el negro toma del

numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 17. al de 21. dâdole acomer vna pieça, el negro toma del num. 26. al de 17. el blanco juegue del numero 10. al de 14. el negro toma con la que quiziere que el blanco toma dos con que remata el juego por poco que sepa jugar.

(7A) Si al tiempo que estan 11. a 11. que el negro jugo del numero 27. al de 22. no juega, sino juega del numero 26. al de 22. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 29. al de 26. el blanco juege del numero 11. al de 14. dandole a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blâco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 6. al de 29. haziendo 3. y dama, con que remato el juego.

(7B) Ha de adeuertir el blâco, que al tiêpo que jugo el negro del numero 29. al de 26. q hizo las 3. y dama el blâco no la juega, sino juega del numero 31. al de 28. haziêdo las propias lances, el blanco tiene las proprias tres y dama con que gana el juego.

(8) Entablar el juego doze a doze, jugara el blâco del nu. 10. al de 14. Si juega el negro del numero 23. al de 19. dâdo a comer vna pieça, el blanco tome del nu. 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 9. al de 13. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 1. al de 5.

Si el negro juega del numero 21. al de 18. cargando sobre vna pieça el blanco juegue del numero 13. al de 17. apartando. Si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del del numero 5. al de 9. Si el negro juega del numero 22. al de 18. el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 18. al de 14. dando a comer por dos partes el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 14. al de 5. el blanco tome del numero 2. al de 9. Si el negro juega del numero 19. al de 14. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 26. al de 22. cargando sobre vna pieça, con jugar el blanco del numero 6. al de 10. dandole acomer 2. haze tres y dama el blanco, mas si el negro no

(8A) juega del numero 26. al de 22. cargando sobre la pieça. Sino juega del numero 23. al de 19. el blanco juegue del numero 4. al de 8. Si el negro juega del numero 14. al de 10. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 6. al de 13. Si el negro juega del numero 19. al de 14. el blanco juegue del numero 18. al de 21. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco tome del numero 13. al de 22. Si el negro toma del numero 27. al de 18. el blanco juegue del numero 3. al de 6. Si el negro juega del numero 26. al de 22. el blanco juegue de numero 16. al de 20. dandole a comer vna pieça, el negro toma del numero 24. al de 15. el blâco tome del numero 12. al de 26. dos pieças. Si el negro toma del numero 30.

al de 21. que es lo mejor que tiene, el blanco tome del numero 17. al de 26. el negro toma del numero 29. al de 22. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 31. al de 28. el blanco juegue del numero 12. al de 15. Si el negro juega del numero 28. al de 24. el blanco juegue del numero 15. al de 20. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 11. al de 20. Si el negro juega del numero 22. al de 19. el blanco juegue del numero 20. al de 24. Si el negro juega del numero 19. al de 15. el blanco juegue del numero 24. al de 28. Si el negro juega del numero 15. al de 11. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 6. al de 15. Si el negro juega del numero14. al de 10. el blanco juegue del numero 23. al de 31. haziendo dama, y cargando sobre vna pieça. Si se la dexa comer, queda con quatro el blanco, y si la desuia a la calle den medio, cargar sobre las dos en la misma calle del medio con la dama, que de toda manera queda con quatro pieças, con que remata el juego.

(8B) Si al tiempo que estauan con diez y nueue pieças, que jugo el negro del numero 14. al de 10. dando a comer vna pieça, con intento de entrar a dama, con la que esta ua en el numero 19. no da a comer la piça que estaua en el numero 14. sino que juega del numero 27. al de 23. el blanco juegue del numero 11. al de 15. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 30. al de 27. el blanco tome del numero 15. al

de 22. el negro toma del numero 26. al de 19. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dandole a comer vna pieça, el negro toma del num. 19. al de 12. el blâco tome del numero 8. al de 15. Si el negro le da a comer del numero 27. aduierta el blâco que haze tres y dama, mas si no la da sino juega del numero 29. al de 26. el blanco juegue del numero 15. al de 19. cargando sobre vna pieça. Si el negro atapa con la del numero 31. al de 28. que es lo mejor que tiene, el blanco juegue del nuero 17. al de 21. dando le acomer vna pieça, el negro toma del numero 26. al de 17. el blanco juegue del numero 19. al de 22. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 14. al de 10. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 6. al de 13. el negro toma del numero 17. al de 10. el blanco tome del numero 22. al de 31. haziendo dama. Si el negro juega del numero 10. al de 5. el blanco juegue del numero 31. al de 22. de dama, y luego juegue lo que quisiere el negro [el] blanco juega del numero 22. al de 8. y luego salga del numero 7. al de 11. de peon que con esto basta para ganar el juego.

Otra trecha

(9) ENtablar el juego 12. a 12. pieças jugara el blanco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando acomer vna pieça, el blâco tomara del numero 14. al de 23. Si el negro toma del num. 28. al de 19. el blâco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del num. 32. al de 28. el blanco

juegue del numero 9. al de 13. Si el negro juega del numero 19. al de 15. trocando, el blanco tome del numero 12. al de 19. el negro toma del numero 22. al de 15. el blanco tome del num. 11. al de 20. el negro toma del nu. 24. al de 15. el blâco juegue del num. 1. al de 5. Si el negro juega del nu. 26. al de 23. el blanco juegue del num. 13. al de 18. dâdo acomer vna pieça, el negro toma del nu. 22. al de 13. el blâco tome del nu. 10. al de 26. dos pieças. Si el negro toma del numero 29. al de 22. el blanco juegue del nu. 5. al de 10. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blâco juegue del num 7. al de 12. el negro juegue lo que quisiere que el blanco dandole acomerla que esta en el nu. 10. al de 14. grangea vna pieça con que remata el juego.

(9A) Si al tiempo que esta 9. a 9. que el negro jugo del numero 26. al de 22. no juega, sino juega del numero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 13. al de 18. dandole a comer vna pieça. Si e negro toma del numero 22. al de 13. el blâco, tome del numero 10. al de 17. Si el negro juega del numero 21. al de 18. cargue el blâco del nu. 7. al de 11. Si el negro juega del nu. 28. al de 24. el blâco tome del nu. 11. al de 20. el negro toma del nu. 24. al de 15. el blanco juegue del num. 4. al de 7. Si el negro juega del numero 31. al de 28. el blanco juegue del numero 7. al de 11. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega, del numero 28. al de 24. el blanco tome del numero 11. al de 20. el negro toma del num. 24. al de 15. el blâco juega del numero 3. al de 7. Si el negro juega

del numero 18. al de 14. el blanco juegue del numero 5. al de 10. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 14, al de 5. el blanco toma del numero 2. al de 9. el negro juegue ahora lo que quiziere. El blanco juegue del numero 7. al de 11. con que gana la pieça y remata el juego.

(9B) Si al tiempo que estaua ocho, a ocho pieças, que el negro jugo del numero 21. al de 18. no juega, sino juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 7. al de 12. cargando sobre dos pieças. Si el negro atapa con la que esta en el numero 23. al de 19. el blanco saldra a ganalle la que esta en el numero 15. y es ganada forçoso, sin ningun remedio, mas sino atapa cô la del numero 23. Sino juega del numero 31. al de 28. dexando la comer, el blanco tome del numero 12. al de 19. el negro toma del numero 23. al de 14. el blanco juegue del numero 6. al de 10. cargando sobre vna pieça, si el negro desuia es ganada forçosa la pieça, mas sino juega sino del numero 21. al de 18. el blanco tome del numero 10. al de 19. Si el negro juega del numero 26. al de 21. dando le acomer vna pieça, el blanco tome del numero 17. al de 26. el negro toma del numero 29. al de 15. dos pieças, el blanco juegue del numero 2. al de 6. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco jugara del del numero 4. al de 7. Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 5. al de 9. Si el

negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 7. al de 11. cargando sobre dos pieças. Si el negro juega del numero 23. al de 20. atapando, el blanco juegue del numero 3. al de 7. Si el negro juega del numero 30. al de 27. el blanco juegue del numero 7. al de 12. cargando sobre vna pieça, porque la gana forçosamente, y remata el juego.

Otra trecha.

(10) ENtablar el juego doze a doze, jugara el blanco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 9. al de 13. Si el negro juega del numero 19. al de 15. dando acomer vna pieça, el blanco tome del numero 11. al de 20. Si el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 12. al de 19. el negro toma del numero 22. al de 15. el blanco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 21. al de 18. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 13. al de 22. Si el negro toma del numero 26 al de 19. el blanco juegue de numero 10. al de 13. Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 7. al de 12. Si el negro juega del numero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero

30. al de 26. el blanco juegue del numero 13. al de 17. Si el negro juega, del numero 21. al de 18. el blâco juegue del numero 10. al de 13. dando le acomer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 9. el blanco dele otra del numero 2. al de 5. el negro toma del numero 9. al de 2. haziendo dama, el blanco juegue del numero 3. al de 7. el negro toma del numero 2. al de 11. el blanco tome del numero 7. al de 32. haziendo 3. y dama. Si el negro juega del numero 15. al de 11. el blanco juegue del numero 32. de dama al de 10. Si el negro juega del numero 22. al de 18. el blanco juegue de dama, del numero 10. al de 14. cargando sobre 3. pieças es a saber de vna parte dos, y de la otra vna, con que remata el juego y lo gana.

Otra trecha.

(11) ENtablar el juego 12. a 12. pieças, juega el blâco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 20. juegue el blanco del numero 12. al de 15. Si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 22. al de 18. juegue el blanco del numero 7. al de 12. Si el negro juega del numero 20. al de 16. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 3. al de 7. Si el negro juega del numero 23. al de 20. el blâco juegue del num. 15. al de 19. Si el negro juega del numero 20. al de 15. dando a comer vna pieça, el

blâco tome del numero 11. al de 20. Si el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 19. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco tome del numero 14. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco tome del numero 12. al de 19. juegue lo que quisiere el negro, que el blanco gana la pieça que esta en el numero 20. con que ganara el juego por poco que juegue.

(11A) Si al tiempo que estauan el juego entablado 12. a 12. que el negro jugo del numero 22. al de 18. no juega, sino juega del numero 20. al de 16. el blanco juegue del numero 14. al de 18. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 22. al de 13. el blâco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 21. al de 14. el blanco tome del numero 11. al de 18. Si el negro juega del numero 23. al de 20. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 6. al de 11. atapando. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 10. al de 14. Si el negro juega del nu. 26. al de 22. cargâdo sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 5. al de 9. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 9. al de 18. Si el negro juega del numero 29. al de 26. juegue el blanco del numero 3. el de 6. Si el negro juega del numero 27. al de 22. dando a comer vna pieça el blanco tome del numero 18. al de 27. el negro toma del numero 31. al de 22. el blanco juegue

del numero 14. al de 19. dando le acomer vna pieça, el negro toma del numero 23. al de 14. el blanco tome del numero 11. al de 27. dos pieças. Si el negro toma del numero 20. al de 11. el blanco tome del numero 6. al de 15. el negro toma del numero 30. al de 23. el blanco juegue del numero 15. al de 20. el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 7. al de 12. dandole a comer otra, el negro toma del numero 16. al de 7. el blanco tome del numero 4. al de 27. comiendo tres pieças, con que remato el juego.

Otra trecha

(12) ENtablar el juego doze a doze, pieças, juegue el blanco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 21. al de 18. dndo le a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 21. Si el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 12. al de 15. Si el negro juega del numero 23. al de 19. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 5. al de 10. el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco tome del numero 8. al de 15. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 10. al de 14. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 14. al de 21. romando vna pieça si el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 23. al

de 19. cargando sobre vna pieça el blanco juegue del numero 4. al de 8. el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco tome del numero 8. al de 15. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 10. al de 14. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dandole a comer otra pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juega del numero 7. al de 12. Si el negro juega del numero 20. al de 16. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 6. al de 10. el negro toma del numero 16. al de 7. el blanco tome del numero 3. al de 12. Si juega el negro de la pieça que esta en el numero 26. el blanco juegue del numero 10. al de 14. todas las vezes que el negro la jugare, mas sino la juega, el negro la del numero 26.

(12A) Sino que juega del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 27. al de 23. el blanco juegue de la del numero 10. al de 14. cargando sobre vna pieça el negro a de jugar por fuerça del numero 26. al de 21. atapando el blanco juegue de la del numero 2. y prosigala que con esto gana el juego sin ningun remedio.

Otra trecha.

(13) ENTtablar el juego doze a doze pieças. Si el negro juega de mano del numero 23. al de 20. el blanco

juegue del numero 11. al de 14. Si el negro juega del numero 20. al de 15. dando acomer vna pieça, el blanco tome del numero 12. al de 19. el negro toma del numero 22. al de 15. el blanco juegue del numero 14. al de 19. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blâco juegue del numero 10. al de 13. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega, del numero 27. al de 22. atapando, el blanco juegue del numero 7. al de 12. Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 4. al de 7. Si el negro juega del numero 21. al de 17. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 7. al de 11. el negro toma del numero 17. al de 10. el blanco tome del numero 5. al de 21. dos pieças el negro toma del numero 26. al de 17. el blanco tome del numero 19. al de 26. el negro tome con la que quisiere, que el blanco toma con la que esta en el numero 12. vna o dos pieças con que gana vna pieça, y con ella el juego, aunque no sepa nada.

Otra trecha.

(14) ENtablar el juego doze a doze pieças. Si el negro juega del numero 23. al de 20. juegue el blanco del numero 11. al de 14. Si el negro juega del numero 20. al de 16. juegue del blanco del numero 12. al de 15. Si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blâco del numero 15. al de 19. dandole acomer vna pieça el negro toma del numero 22. al de 15. el blanco juegue del numero 14. al de 18. dandole a comer otra,

el negro toma del numero 21. al de 14. el blanco tome del numero 10. al de 28. dos pieças negro toma del numero 32. al de 23. el blanco juegue del numero 7. al de 12. dandosela a comer, el negro toma del numero 16. al de 7. el blâco tome del numero 3. al de 28. tres pieçás, y entra a dama, con que remata el juego.

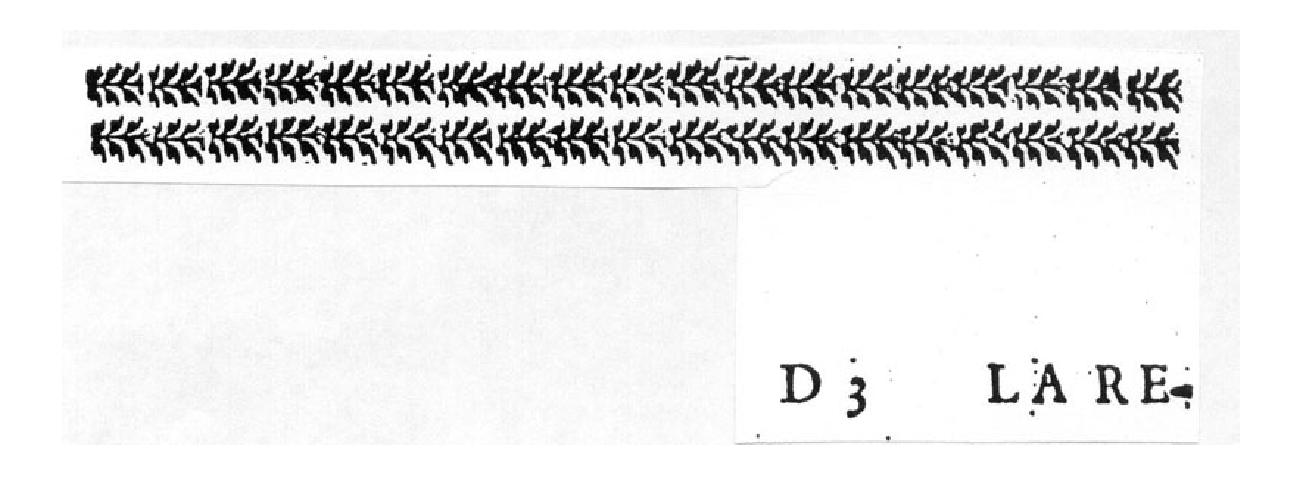
Otra trecha.

(15) ENtablar el juego 12. a 12. pieças. Si juega el negro del nu. 23. al de 19. juegue el blanco del nu. 10. al de 14. dâdo a comer vna pieça, el negro toma del nu. 19. al de 10. el blâco toma del nu. 5. al de 14. Si el negro juega del nu. 28. al de 23. juegue el blanco del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 5. al de 10. Si juega el negro del numero 23. al de 20. juegue el blanco del numero 12. al de 16. cargando sobre dos pieças. Si el negro juega del nu. 20. al de 15. desuiandola y dando la acomer, el blanco tome del numero 11. al de 20. el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 7. al de 11. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 28. al de 24. defendiendo que no le gana la pieça el blâco tome del numero 11. al de 20. el negro toma del numero 24. al de 15. el blâco juegue del nu. 3. al de 7. Si el negro juega del numero 31. al de 28. el

blanco juegue del numero 7. al de 11. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 28. al de 24. el blanco tome del numero 11. al de 20. el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 14. al de 19. y juegue lo que quisiere aora el negro, que el blanco juegue del numero 19. al de 23. dandole acomer vna pieça, mas si el negro jugase de la que esta en el numbero 15. dando le a comer, el blanco tome del numero 15. y prosiga aquella pieça toda via, aun que le coma el negro la que esta en el numero 19. y con la que ha proseguido el blanco la dara a comer del numero 20. al de 23. y con esto es ganado el juego de toda manera.

(15A) Si al tiempo que estaua onze pieças, el blanco jugo del numero 12. al de 16. cargando sobre dos pieças, que el negro aparto del numero 20. al de 15. no la da acomer, sino que juega del numero 28. al 23. atapando, el blanco juegue del numero 7. al de 12. Si el negro juega del numero 22. al de 18. el blanco juegue del numero 12. al de 15. Si el negro juega del nuero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 22. al de 19. el blanco tome del numero 15. al de 22. el negro toma del numero 26. al de 19. el blanco juegue del numero 4. al de 8. Si el negro juega del numero 30. al de 26. el blanco juegue del numero 11. al de 15. dando a comer

vna pieça si el negro toma del numero 20. al de 11. el blanco tome del numero 6. al de 22. el negro tome con qualquiera de dos que puede comer. Que el blanco juegue del numero 3. al de 6. con que le gana dos pieças y queda con pieça de ventaja y mucho mejor juego.



L A R E G L A Q U E

A Y PARA IVGAR CON VN

peon menos, ha se de poner el tablero del juego desta forma que esta aquí pintado.

(?)

32		31		30		29	
	28		27		26		25
24		23		22		21	
	20		19		18		17
16		15		14		13	
	12		11		10		9
8		7		6		5	
	4		3		2		1

DEL MARRO

(16) Y El blanco a de estar en los menos numeros con la pieça menos, y ha de faltar en el numero nueue. Iugara el blanco de mano, del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando acomer vna pieça el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. el negro juega del numero 32. al de 28. el blâco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. Si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 7. al de 11. Si el negro juega del numero 23. al de 20. dando a comer vna pieça, el blâco tome del numero 16. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juegue del numero 12. al de 16. dexandole comer vna pieça, el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco tome del numero 16. al de 23. con que entra a dama forçosamente y le gana el juego por poco que sepa.

Otra trecha.

(16A) Si al tiêpo que estauan diez y onze pieças que el negro del numero 23. al de 20. dando acomer vna pieça no la juega, sino juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del numero 5. al de 9. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 30. al de 26.

que es lo mejor que tiene, dexandole comer el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 15. al de 22. Si el negro toma del numero 27. al de 18. el blanco juegue del numero 12. al de 15. juegue lo que quisiere aora, el negro como no le da vna pieça franca el blanco, le de a comer del numero 15. al de 20. con que come dos pieças y luego entra a dama con la que esta en el numero 16. con que gana el juego.

(17) Boluer a entablar el juego onze y doze pieças, jugara el blanco de mano del numero 10. al de 14. Si el negro juega el numero 23. al de 19. dando le a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del 1. al de 5. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 19. al de 15. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 11. al de 20. Si el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 7. al de 11. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 23. al de 20. atapando y dando a comer, que es lo mejor que tiene, el blanco tome del numero 16. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juegue del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 21. al de 18. dando a

comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 21. Si el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro sale de la que esta en el numero 31. el blanco tiene tres y dama, o dos y dama, y si no sale de la que esta en el numero 31. sino que juega del numero 22. al de 19. el blâco juegue del numero 3. al de 7. con que gana vna pieça forçoso y el juego, y no acabo los fines, porque sera gastar mucho en ello, porque a jugador que se le da vn pieça ganada, la pieça y mejor en tablado el juego, no hay para que passar adelante.

(18) Entablar el juego doze y onze pieças el blanco juegue del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blâco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. Si el negro juega del numero 18. al de 14. el blanco juegue del nuimero 6. al de 11. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 21. al de 18. atapando, el blanco juegue del numero 3. al de 6. Si el negro juega del numero 30.

al de 26 que es lo mejor que tiene, porque si juega otra qualquiera pieça, pieça pierde el juego, el negro dando le el blanco a comerla que esta en el numero 10. mas si el negro juega de la que que dicho tengo que esta en el numero 30. al de 26. el blanco juegue del numero 4. al de 8. Si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 15. al de 20. dando a comer vna pieça el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 11. al de 20. Si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 20. al de 24. Si el negro juega del numero 29. al de 26. el blanco juegue del numero 6. al de 11. Si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dando le acomer dos y dama, el negro toma del numero 19. al de 3. haziendo dos y dama dos pieças, el blanco tome del numero 10. al de 26. Si el negro juega del numero 3. al de 6. cargando sobre dos pieças, el blanco juegue del numero 26. al de 29. haziendo dama, el negra toma del numero 6. al de 20. el blanco juegue del numero 29. al de 19. dando le a comer la dama el negro toma del numero 23. al de 14. el blanco tome del numero 16. al de 30. quitandole su dama y otra pieça haziendo dama. Si el negro juega del numero 14. al de 11. el blanco juegue del numero 30. al de 16. de dama. Si el negro juega del numero 17. al de 13. el blanco, juegue del numero 16. al de

3. cargando sobre dos pieças. Si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 5. al de 10. dando le acomer vna pieça, el negro toma del numero 13. al de 6. el blanco tome del numero 3. al de 22. dos pieças con que quedan 4. a 4. y mas bien entablado el juego de el blanco.

(19) Boluer entablar el juego doze y onze pieças, jugara el blanco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dâdo a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. Si el negro juega del numero 18. al de 14. el blanco juegue del numero 6. al de 11. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 21. al de 17. dexando la comer, el blanco tome del numero 11. al de 18. el negro tome del numero 22. al de 6. dos pieças, el blanco tome del numero 3. al de 10. Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco tome del numero 15. al de 22. el negro toma del numero 27. al de 18. otra pieça el blanco juegue del

numero 12, al de 15. Si el negro juega del numero 18. al de 13. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 15. al de 19. dando le a comer otra. Si el negro toma del nu. 23. al de 14. que es lo mejor que tiene, porque si come con la otra pieça pierde el juego el blanco tome del numero 10. al de 19. Si el negro juega del numero 31. al de 28. el blanco juegue del numero 16. al de 20. dandole a comer vna pieça, el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 5. al de 10. el negro toma del numero 13. al de 6. el blanco, tome del numero 2. al de 20. dos pieças con que pone el juego mejor que el negro.

(20) Boluer entablar el juego onze y doze, pieças jugara el blanco del nu. 10. al de 14. Si el negro juega del nu. 23. al de 19. dâdo acomer vna pieça, el blanco toem del nu. 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 7. al de 11. Si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del numero 5. al de 9. cargando sobre vna

pieça. Si el negro juega del numero 22. al de 18. atapando y dando acomer vna pieça, y no tiene otra cosa que jugar, el blanco tome del numero 15. al de 22. el negro toma del numero 26. al de 19. el blanco juegue del numero 3. al de 7. Si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 11. al de 15. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 27. al de 22. atapando, el blanco juegue del numero 7. al de 11. Si el negro juega del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 11. al de 14. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 15. al de 31. haziendo dos y dama con que remato el juego.

(20A) Si al tiempo que estua nueue y diez pieças, que el negro jugo del numero 27. al de 22. atapando y dando a comer vna pieça, no la juega, sino juega del numero 18. al de 14. pudiendo comer el blanco dos pieças, cada vna de por si, el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 14. al de 5. el blanco tome del numero 2. al de 9. Si el negro juega del numero 19. al de 14. el blanco juegue del numero 15. al de 19. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 23. al de 20. el blanco tome del numero 16. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juegue, del numero 19. al de 23. Si el negro juega del numero 14. al de 10. dando a comer

vna pieça el blanco tome del numero 6. al de 13. el negro toma del numero 17. al de 10. el blanco juegue del numero 23. al de 28. Si el negro juega del numero 10. al de 5. el blâco juegue del numero 28. al de 32. haziendo dama, y cargando sobre vna pieça que esta en el numero 5. Si el negro juega della haciendo dama, en el numero 2. que es lo mejor que tiene, el blanco juegue del numero 18. al de 21. dandole a comer vna piecça, el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dandole acomer otra pieça, el negro toma del numero 20. al de 11. el blanco tome del numero 7. al de 21. dos pieças con que quedan quatro a quatro y gana el juego, el blanco porque tiene mucho mejor juego.

(21) Entablar el juego onze y doze pieças, juega el blanco del numero 10 . al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando acomer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. Si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 7. al de 11.

Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 4. al de 8. Si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 15. al de 20. dando a comer vna pieça el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 11. al de 20. Si el negro juega del numero 18. al de 13. el blâco juegue del numero 3. al de 7. Si el negro juega del numero 22. al de 18. el blanco juegue del numero 7. al de 11. Si el negro juega del numero 13. al de 9. el blanco juegue del numero 11. al de 15. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco tome del numero 15. al de 22. Si el negro toma del numero 27. al de 18. el blanco tome del numero 20. al de 27. Si el negro toma del numero 30. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 15. Si el negro juega del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 15. al de 20. cargando sobre vna pieça. Si el negro juega del numero 23. al de 19. el blanco juegue del numero 20. al de 24. Si el negro juega del numero 18. al de 14. el blanco juege del numero 12. al de 15 dandole acomer vna pieça el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco toma del numero 10. al de 26. dos pieças, con que gana el juego por poco que sepa.

(22) Boluer a entablar el juego de nuevo, onze y doze,

IVEGO

Jugara el blanco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dando le acomer vna pieça el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. Si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 7. al de 11. Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 4. al de 8. Si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 15. al de 20. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 11. al de 20. Si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del numero 3. al de 7. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 5. al de 9. Si el negro juega del numero 30. al de 26. el blanco juegue del numero 7. al de 11. Si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 19. al de 12. el blâco tome del numero 8. al de 15. Si el negro juega del numero 23. al de 19. cargando sobre vna pieça que esta en el numero 15. el blanco juegue del numero 20. al de 23. Si el negro toma con la que esta

en el numero 19. al numero 12. el blanco tome del numero 23. al de 30. haziêdo dama. Si el negro juega del numero 12. al de 7. el blanco juegue del numero 11. al de 14. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 9. al de 27. dos pieças, el negro toma del numero 31. al de 22. vna, y el blanco tome otra del numero 6. al de 15. con que quedan sinco a sinco , y mucho mejor juego, el blanco lo ganaran por poco que sepa.

(22A) Si al tiempo que stauan ocho y nueue, que el negro jugo del numero 23. al de 19. cargando sobre vna pieça del blanco, que esta en el numero 15. que el blanco le dio a comer del numero 20. al de 23. que el negro podia comer con dos pieças que comio con la que estaua en el numero 19. al de 12. no come sino que come del numero 27. al de 20. el blanco tome del numero 15. al de 24. Si el negro juega del numero 19. al de 15. dando a comer vna pieça gana el juego el blanco por poco que sepa, mas sino juega desta que jugo aora del numero 19. al de 15. sino que juega del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 24. al de 28. Si el negro juega del numero 18. al de 14. que es lo mejor que tiene, dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 11. al de 18. el negro toma del numero 21. al de 5. dos pieças, el blanco tome vna del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 2. al de 18. dos pieças

Si el negro juega del numero 19. al de 15. juega del numero 19. al de 15. el blanco juegue del numero 28. al de 31. cargando sobre dos pieças, y prociga, sobre la que carga, si la partare, y con esto solo gana el juego sin remedio ninguno.

(23) Boluer a entablar el juego doze y onze, jugara el blâco del numero 10. al de 14. Si el negro juega del numero 23. al de 19. dandole a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. Si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al 16. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. Si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. Si el negro juega del numero 18. al de 14. el blanco juegue del numero 6. al de 11. cargando sobre dos pieças. Si el negro juega del numero 21. al de 17. desuiando vna, y dexando comer otra, el blanco tome del numero 11. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 6. dos pieças, el blanco tome del numero 3. al de 10. vna. Si el negro juega del numero 26. al de 22. atapando, y no dexando comer vna pieça el blanco, juegue del numero 5. al de 9. Si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 7. al de 11. Si el negro

DEL MARRO

Juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 14. con que agora, el negro no tiene que jugar que no lo pierda. Sino juega del a que esta en el numero 24. dando la a comer franca, que no tiene otro remedio, porque por ay gana el juego el negro, pero a quien se la da vna pieça no vera tan buen lance.

(?)

Fin del tratado segundo.

T R A T A D O   T E R
C E R O D E L A S M E I O R E S

**tretas y mas ordinarias que suelen
del juego desta forma que esta
venir jugando.**

32		31		30		29	
	28		27		26		25
24		23		22		21	
	20		19		18		17
16		15		14		13	
	12		11		10		9
8		7		6		5	
	4		3		2		1

Para hazer tabla este juego con el blanco teniendo vn peon en el numero 9. y vna dama en el numero

(24) 8. y el negro vn peon en el numero 2. y vna dama en el numero 32. y otra dama en el numero 17. Si juega el negro de dama del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 8. al de 22. porque si el negro sale de peon, el blanco carga sobre la dama en el numero 31. y despues sobre el peon, con que es tabla, mas si el negro no sle de peon, sino que juega del numero 28. al de 10. el blanco ha de aduertir que todas las vezes que estuuiere ansi el juego, ha de jugar denfrente del peon del contrario, para no dexarlo salir, porque si lo dexa salir, y luego carga sobre el peon, lo alarga y le da a comer dos, con que lo gana, y si el negro se buelue al nu. 28. el blanco se buelua el numero 22. y tenga aduertencia que todas las vezes que el negro estuuiere en el numero 28. el blâco se vaya a la calle del numero 22. y tenga aduertencia que todas las vezes que el negro estuuiere en el numero 28. el blâco se vaya a la calle del numero 22. para cargar sobre la dama y que esta en el numero 28. y assi el blanco se vaya al numero 22. o en el de 27. y no se ponga en el numero 18. porque lo pierde, ni mas ni menos enfrente del peon, como dicho tengo atrás, tomar el numero 16. o 20. y desta manera es tabla forçoso, porque yo he descubierto esta treta que hasta aquí lo han ganado los grâdes jugadores: y tambien digo que si tiene sacado el peon vna casa es tabla de la manera que dixe forçosamente.

Segunda treta.

(25) Tiene el blanco vn peon en el numero 9. y vna dama en el numero 25. y el negro vn peon en el numero

6. y vna dama en el numero 1. y otra en nu. 17. Si el negro juega del nu. 17. al de 26. juegue el blanco del nu. 25. al de 7. Si el negro juega del numero 26. al de 29 el blanco juegue del numero 7. al de 25. Si el negro juega del numero 1. al de 28. el blanco juegue del numero 25. al de 18. Si el negro juega del numero 29. al de 25. cargando sobre la dama, el blanco juegue del numero 18. al de 31. cargando sobre la dama del negro, y si la desuia del numero 28. al de 10. el blanco juegue del nu. 31. al de 24. cargando sobre el peon. Si el negro juega del numero 25. al de 11. atapando el blanco buelua se de dama del numero 24. al de 31. Si le negro juega del nu. 11. al de 24. el blanco juegue del numero 31. al de 18. Si el negro juega del numero 24. al de 31. el blanco juegue del numero 18. al de 12. para que si el negro no juega de la dama de la calle del medio, es tabla, cargando sobre ella mas si el negro juega del numero 10. al de 1. el blanco juegue del numero 21. al de 25. Si el negro juega del numero 31. al de 22. el blanco juegue del nu. 25. al de 7. Si el negro juega en la calle larga al cabo, yrse al cabo con el, y si le queda corto quedarse corto, y si el negro passa del numero 1. al 32. quedarse corto siempre en el numero 21. o en el numero 18. y no yrse al cabo, que pierde el juego, (25-1) porque si la dama del negro esta en el numero 32. y la otra en el numero 8. y la del blanco en el numero 21. el negro juega del numero 8. al de 4. cargando sobre la dama el blanco juegue del numero

21. al de 17. cargando sobre el peon. Si el negro juega del nu. 6. al de 11. de peon, el blanco juegue del nu. 17. al de 6. cargando sobre el peon. Si el negro juega del nu. 11. al de 14. apartando de peon, el blanco entre a dama, del nu. 9. al de 5. ha de aduertir el blanco que en quedandose en el numero 28. de dama, en la calle den medio, el blanco se quede en el numero 18. para cargar sobre ella en viendole en necesidad, que este es el mejor lance para el negro, porque en descuydâdose lo gana y assi acaso vienen a estar desta suerte porque algunos que no sabran tanto, yno alcançaran este lance para hazerlo tabla, tiene el (25-2) blanco vn peon en el numero 9. y la dama en el nu. 31. el negro, el peon en el nu. 6. y vna dama en el numero 1. y otra en el numero 24. el blanco juegue del nu. 31. al de 13. cargando sobre el peon. Si el negro juega del numero 1. al de 10. atapando, el blanco juegue del numero 9. al de 5. de peon, pudiendo el negro comer de dama por dos partes, el negro coma con la que quisiere, que el blanco le haze tabla sin ningun remedio.

Otra treta.

(26) Otra que viene a ser tabla, au[n]que esta en el libro que se imprimio en Valencia antiguamête, y la pone ganada, y yo hallo que es tabla sin ningun remedio por lo qual lo dare a entender. Tiene el blanco vn peon en el nu. 24. y vna dama en el nu. 1. y tiene el negro vn peon en el nu. 9. y otro

peon en el numero 31. y vna dama en el numero 25. y otra dama en el numero 29. y ha de venir a la treta que tengo dicho atrás, porque por fuerça le h de dar vna pieça para echarlo de la calle del medio, mas sino se la da, sino que haze estos la[n]ces que dire aquí que es lo mas que puede jugar, el blanco ha de aduertir que no se tiene de yr jamas al numero 32. ni al numero 28. ni al numero 23. porque no le de el peon, ni le de lugar para sacarle, y ansi el negro no tiene sino esta que dire agora, si juega el negro del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 1. al de 10. Si el negro juega del nuero 21. al de 17. cargando sobre la dama, el blanco desuie del numero 10. al de 1. Si el negro juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 1. al de 14. Si el negro juega del numero 31. al de 27. saliendo de peon, el blanco juegue del numero 24. al de 28. de peon. Si el negro juega del numero 27. al de 23. de peon el blâco juegue del numero 28 al de 31. haziendo el peon dama. Si le negro juega del numero 29. al de 19. cargando sobre la dama de la calle del medio, y atapando el peô, el blâco desuiese de dama del numero 14. al de 1. Si el negro juega del numero 13. al de 10. dandole a comer la dama ques lo mejor que tiene, el blanco tome del numero 1. al de 14. Si el negro toma del numero 19. al de 1. que es lo mejor que tiene, el blanco juegue del numero 31. al de 27. cargando sobre el peon. Si el negro juega del numero 23. al de 19. desuiando el blanco, juegue del numero 27. al de 22. siguiendo la

Pieça. Si el negro desuia del numero 19. al de 14. el blanco siga la del numero 22. al de 18. Si el negro la aparta del numero 14. al de 10. el blanco juegue del numero 18. al de 11. El negro juegue agora lo que quisiere que el blanco no tiene que hazer mas que yrse del numero 11. al de 2. y andarse en estas dos casas, sin que salga dellas, y ansi es tabla forçoso.

(26A) Si al tiempo que tenia el blanco vn peon en el numero 24. y la dama en el numero 14. y el negro vn peon en el numero 9. y otro en el numero 31. y vna dama en el numero 29. y otra en el numero 13. que jugo del peon del numero 31. al de 27. no sale sino que juega de dama del numero 13. al de 3. el blanco juegue del numero 14. al de 1. Si el negro juega del numero 3. al de 17. el blanco juegue del numero 1. al de 14. Si el negro juega del numero 31. al de 27. de peon, el blanca juegue del numero 24. al de 28. de peon. Si el negro juega del numero 27. al de 23. de peon el blanco juegue del numero 28. al de 31. haziendo el peon dama y quedando la dama de la calle den medio cargâdo sobre el peô. Si el negro juega del numero 29. al de 19. cargando sobre la dama de la calle den medio, y atapando su peon, el blanco juegue del numero 14. al de 11. Si el negro juega del numero 9. al de 5. el blanco juegue del numero 11. al de 2. cargando sobre el peon, el negro desuia y luego el blanco carga desotra dama sobre el peon que esta en el numero 23. con que lo gana, pero haze se tabla. Si al tiempo que

el negro jugo del numero 9. al de 5. de peon dos lances antes quando la dama del blanco cargo sobre el numero 2. no juega el negro del peon, sino que juega de dama, el blanco vaya se, assi que assi al numero 2. y desta manera es tabla, porque por fuerça ha de ganar el blanco, el peon que esta en el numero 23. o cojer las dos calles largas con las dos damas, y el blanco no menee la dama que esta en el numero 2. Si no es cojendo las dos calles largas, y ansi es tabla.

(26B) Y si al tiempo que estaua el juego desta manera que tenia el blanco vn peon en el numero 24. y una dame en el numero 14. y el negro vn peon en el numero 9. y otro peon en el numero 31. y vna dama en el numero 29. y otra en el numero 17. que salio el negro de peon, no sale, sino que juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 14. al de 1. Si el negro juega del numero 13. al de 3. el blanco juegue del numero 1. al de 14. Si el negro sale agora de peon del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 24. al de 28. de peon. Si el negro juega del numero 27. al de 23. el blanco juegue del numero 28. al de 31. haziendo dama. Si el negro juega pel numero 29. al de 19. atapando y cargâdo sobre la dama de la calle del medio el blanco juegue del numero 14. al de 11. Si el negro juega del nuero 9. al de 5. de peon el blanco juegue del numero 11. al de 2. cargando sobre el peon. Si el negro juega del numero 5. al de 1. el blanco juegue del numero 31. al de 18. Si el negro juega del

numero 19. al de 29. el blanco juegue del numero 2. al de 24. Si el negro juega del numero 23. al de 19. el blanco juegue del numero 18. al de 22. cargando sobre el peon. Si el negro juega del numero 19. al de 14. desuiando de peon, el blanco juegue del numero 22. al de 18, cargando sobre el. Si el negro juega del numero 14. al de 10. apartando , el blanco juegue del numero 24. al de 2. Si el negro juega del numero 29. al de 25. cargando sobre la dama, el blanco juegue del numero 13. al de 9. agora el negro para echar me destas dos calles, o bien ha de tomar las dos calles largas o le he de ganar el peon con que es tabla forçoso, y ansi no digo mas sobre esta treta, por que es treta de mucho primor, y sera gastar mucho tiempo en ella po[r] esto no escriuo sino lo mejor de todo.

Otra treta

(27) El blanco tiene vn peô en el numero 25. y otro peô en el numero 4. y vna dama en el numero 2. y otra dama en el numero 9. el negro vna pieça en el numero 29. y vna dama en el numero 32. es tabla forçoso, mas si el negro no sabe esta treta muy bien sabida, no dexara de ganar la . Si el negro juega del numero 32, al de vno el blanco juegue del numero 4. al de 8. de peon. Si el negro buelue a jugar del numero 1. al de 32. el blanco juegue del numero 9. al de 27. Si el negro juega del nu. 32. al de 1. el blanco juegue del nu. 2. al de 15. agora el negro vaja dôde quisiere que si le queda en vago el blâco le da la dama a comer al

peô, y si passa arriba dalle dos damas, y tambien lo gana, (27-1) mas si al tiempo que el blanco tiene vn peon en el numero 8. y vna dama en el nu. 27. y otra en el numero 2. que el negro jugo del numero 32. al de 1. no lo juega sino que juega del numero 32. al de 10. quedandose en vago, para ganar la treta el blanco juegue del numero 2. al de 15. Si el negro juega del numero 10. al de 1. que no tiene otra casa donde yr, el blanco juegue del numero 27. al de 18. y ha de aduertir el blanco, que en yendose el negro al numero 23. es ganado, tambien por que estando con la dama el negro en el numero 23. el blanco se vaja del numero 18. al de 31. el negro no tiene donde yr, sino es el numero 1. el blanco juegue del numero 31. al de 27. y viene a la propia treta de atrás que no tiene donde yr que no lo pierda.

(28) Otra treta que es ganado forçoso el juego. Tiene el blanco vn peon en el numero 24. y otro peon en el numero 4. y vna dama en el numero 16. y otra dama en el numero 29. y el negro vn peon en el numero 8. y vna dama en el numero 2. y dize el blanco, que aunque juegue el negro de mano que lo gana forçoso. Si el negro juega del numero 2. al de 5. ques lo que puede jugar, juegue el blanco del numero 4. al de 7. de peon. Si el negro entra a dama de peon, el blanco juegue de la dama del numero 29. al de 15. dandole a comer dos pieças, mas sino entra a dama de peon, el

negro, sino que juega de la dama en el numero 1. en el de 10. el blanco juegue del numero 24. al de 28. dando le a comer el peon, el negro toma de dama, al numero 32. el blanco juegue del numero 16. al de 23. dandole a comer vna dama y vn peon, el negro tome del numero 32. al de 4. el blanco juegue del numero 29. al de 25. con que lo ensierra, y le gana el juego.

(28A) Mas si al tiempo que se empeço el juego, que jugo el negro del numero 2. al de 5. y el blanco jugo del numero 4. al de 7. que el negro se estuuo en la calle del medio de dama, sino se esta, sino que sale della del numero 5. al de 9. el blanco juegue del numero 24. al de 28. de peon. Si el negro juega del numero 8. al de 4. haziendo dama y cargando sobre dos pieças, el blanco desuie del numero 7. al de 12. y luego entre a dama en el numero 32. y aduierta que para hazer dama el peon que le queda, no se vaya de la dama que esta en el numero 29. por no dexar las dos calles, porque en cojendolas el negro, establa, y no descuydandose el blanco es ganado forçoso.

Otra treta.

(29) Tiene el blanco vna dama en el numero 4. y otra dama en el numero 8. y otra dama en el numero 16. y el negro tiene vna dama en el numero 1. y vn peon en el numero 32. Si juega el blanco de mano, y aunque no juegue de mano es ganado, mas si juega el negro del

nu. 1. al de 28. juegue el blanco del nu. 8. al de 15. Si el negro juego del numero 28. al de 1. juegue el blanco del nu. 4. al de 18. Si el negro juega del nu. 1. al de 5. que no tiene otra casa dôde yr, porque lo pierde a qualquier parte que vaya, el blanco juegue del nu. 18. al de 27. Si el negro saliesse de peon, el blanco juegue del nu. 27. al de 9. cargando sobre la dama con que lo gana forçosamente.

(29A) Mas sino sale de peon el negro, sino que se va al un 1. o al un 10. o al nu. 14. el blanco juegue del un 16. al de 23. dando le a comer vna dama, el negro toma del un 28. comiendo la dama, el blanco juegue del nu. 15. al de 24. cargando sobre la dama. Si se retira el negro a la calle del medio le da a comer el blâco la dama del n. 27. mas sino se retira el negro, sino que juega del nu. 28 al de 31 cargando sobre la dama, el blanco juegue del nu. 27. al de 9. retirandole. Si el negro juega del numero 32. al de 28. de peon que es lo que puede jugar, juegue el blanco del nu. 24. al de 20. y con esto gana el juego.

(30) Esta propia treta se gana de otra manera, boluer a entablar las pieças como estauan de principio. Si el negro juega del nu. 1. al de 28. juegue el blanco del nu. 4. al de 11. Si el negro juega del numero 28. al de 5. juegue el blanco del nu. 11. al de 15. Si el negro juega del nu. 5. al de 10. juegue el blanco del nu. 16. al de 7. Si el negro juega del nu. 10. al de 23. el blanco juegue del nu. 7. al de 21. Si el negro juega del nu. 23. al de 28. el blanco juegue del numero 15. al de 24. cargando sobre la dama. Si el

negro juega del numero 28. al de 23. con jugar el blanco del nu. 21. al de 30. cargando sobre la dama, no tiene donde yr que no lo pierda el negro.

(30A) Mas si el negro no juega el lance que jugo antes del numero 28. al de 23. Si no que juega del nu. 28. al de 10. o al de 5. o al de 1. el blanco juegue del numero 24. al de 28. dandole a comer la dama al peon, el negro toma de peon del nu. 32. al de 23. el blanco juegue del nu. 21. al de 14. dando le a comer la dama, el negro toma al nu. 19. el blanco tome el numero 8. con que le gana el juego, a de aduertir el blanco que juegue qualquier, de mano gana le juego, mas la treta antes ha de aduertir el blanco que al tiêpo que juega del numero 18. al de 27. a de estar la dama del negro en el nu. 5. por no darle lugar que salga del peon para tener que cargar sobre la dama.

LA TRETA FORCOSA DE TRES PIEças contra vna, teniendo las tres el medio, con los menos lances que se puede jugar, y ganandola lo mas mal entablado que pueda estar el que tiene el medio.

(31) Tiene el negro vna dama en el nu. 29. el blanco tiene otra dama en el nu. 1. y otra en el. n.5. y otra en el nu. 10. que es lo mas dificultoso de ganar, y gana se a doze lances si juega el negro de mano, y si el blâco, a onze si juega el negro del nu. 29. al de 8. el blanco juegue del nu. 10. al de 14. Si el negro juega del numero 8. al de 29 el blanco juegue del nu.

14. al de 25. Si el negro juega del numero 29. al de 22. el blanco juegue del numero 5. al de 14. Si el negro juega del numero 22. al de 29. el blanco juegue del numero 14. al de 18. Si el negro juega del nu. 29. al de 15. el blanco juegue del nu. 25. al de 29. cargando sobre la dama. Si el negro juega del numero 15. al de 20. el blanco juegue del numero 29. al de 22. Si el negro juega del numero 20. al de 6. el blanco juegue del nu. 1. al de 23. Si el negro juega del numero 6. al de 17. el blâco juegue del nu. 22. al de 15. Si el negro juega del nu. 17. al de 3. el blanco juegue del nu. 18. al de 27. Si el negro juega el numero 3. al de 17. el blanco juegue del nu. 15. al de 26. dando le a comer vna pieça, el negro toma del nu. 17. al de 30. el blanco juegue del nu. 23. al de 6. retirandole de dama el negro come, el blanco toma con la que le queda.

Ha de aduertir el blâco, que suele suceder por vna treta dexar de ganar el juego, y ay pocos que saben ganar este lance.

(31A) Si al tiempo que el negro tenia la dama en el nu. 6. y el blanco vna dama en el nu. 18. y otra en el nu. 22. y otra en el nu. 23. el negro jugo al numero 17. y el blanco del nu. 22. al de 15. mas si el negro no se va al nu. 17. sino que juega al nu. 3. el blâco salga al contrario del nu. 18. al de 11. y desta manera se gana el lance: bien podria por muchas diferencias, mas esta es la mas prouechosa y no ay para que pasar adelante.

LAVS DEO

INDICE   página

COLECCIÓN R. I. D.

Otros títulos publicados sobre las damas españolas del mismo autor.

1. Las Damas: Ciencia sobre un tablero, volumen I
   1990

2. Las Damas: Ciencia sobre un tablero, volumen I I
   1992

3. Las Damas: Ciencia sobre un tablero, volumen I I I
   1992

4. Damas Españolas: 100 golpes de apertura, coronando dama

5. Damas Españolas: 100 problemas propios con solamente peones

6. Juan Timoneda y Antonio Miron del Castillo. Tolosa, 1635.

7. Pedro Ruiz Montero. Valencia, 1591
   Libro del Juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro.
   Edición 1992.